MEGA DRIVE

INSTRUCTION MANUAL

COMIX ZONE™

SEGA

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everybody life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinssförungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele ausgesetzt sind. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Artzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

ADVERTISSEMENT SUR L' EPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de videojuegos o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci

EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda det här TV-spelsystemet eller tillåter dina barn att använda det.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa typer av blinkande ljus eller ljusmönster i det dagliga livet. Dessa personer kan få ett anfall när de ser vissa sorters bilder på TV eller spelar vissa TV-spel. Det kan hända även om personen ifråga aldrig haft epilepsi eller några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin haft några epilepsirelaterade symptom (anfall eller förlust av medvetande) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnenn een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunne deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of beweusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

Precautions to take during use

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie das Spiel SOFORT und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Vorsichtsmassnahmen während der Benutzung

- Halten Sie sich nicht zu nahe am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involuntaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour L'utilisation d'un jeu vidéo

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los videojueges. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un videojuegos, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

Precauciones que deben tomarse durante la utilización

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un videojuego.

intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioci, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

Precauzioni Durante L'Utilizzo

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Vi rekommenderar föräldrar att ha sina barn under uppsikt när de spelar TV-spel. Om du eller dina barn har något av följande symptom: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetande, disonentering, ofrivilliga rörelser eller kramprycknlngar så sluta OMEDELBART att spela och kontakta läkare.

Försiktighetsåtgärder medan du spelar

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller inte fått tillräckligt med sömn.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10-15 minuter varje timma när du spelar ett TV-spel.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kindern. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

Voorzorgsmaatregelen bij gebruik

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

CONTENTS

Starting Up	10
Options	11
Play Controls	12
Basic Moves	13
Fighting Moves	14
Survive Comix Zone!	18
The Screen	19
Inventory Items	20
Mutant Hit List	22
Episodes	25
Credits	26

INHALT

Spielbeginn	10
Optionen	11
Steuerfunktionen	12
Grundbewegungen	13
Kampfbewegungen	14
Überleben Sie Comix Zone!	18
Der Bildschirm	19
Inventargegenstände	20
Mutanten-Abschußliste	[illegible]
Folgen	25
Mitwirkende	26

TABLE DES MATIERES

Mise en route	10
Les options	11
Les commandes	12
Les touches de mouvement	13
Les touches d'action	14
Comment survivre dans Comix Zone !	18
L'écran	19
Les objets de l'inventaire	20
Liste des mutants	22
Episodes	25
Générique	26

INDICE

Inicio del juego	10
Opciones	11
Controles del juego	12
Movimientos básicos	13
Movimientos para la lucha	14
¡Sobrevive Comix Zone!	18
La pantalla	19
Objetos del inventario	20
Lista de mutantes...	22
Episodios	25
Agradecimientos	26

INDICE

Inizio del gioco	10
Opzioni	11
Comandi del gioco	12
Mosse fondamentali	13
Mosse di lotta	14
Come superare la Comix Zone!	18
Lo schermo	19
Articoli d'inventario	20
Elenco dei mutanti	22
Episodi	25
Collaboratori	26

INNEHÅLL

Start	10
Optioner	11
Spelkontroll	12
Grundrörelser	13
Stridsrörelser	14
Överlev Comix Zone!	18
Skärmen	19
Inventarier	20
Mutant hitlista	22
Avsnitt	25
Eftertext	26

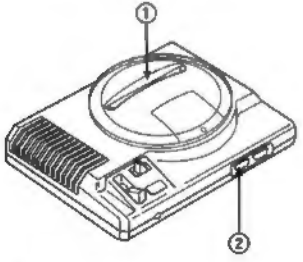
INHOUD

Opstarten	10
Opties	11
De Besturing	12
Basis Bewegingen	13
Gevechts Bein	14
Overleef de Comix Zone!	18
Het Scherm	19
Inventaris Items	20
Mutanten Hit Lijst	22
Episoden	25
Titelrol	26

STARTING UP

1. Set up your Mega Drive, following the instructions in the Mega Drive manual.
2. Make sure the power switch is turned OFF.
3. Plug a control pad into Control Port 1.
4. Fit the game cartridge into the cartridge slot and press it down FIRMLY.
5. Turn the power switch ON.
6. When the Title screen appears, press Start on the control pad to witness Sketch plunging into the pages of his own comic!

IMPORTANT: Always turn the power switch OFF before inserting or removing the game cartridge.



SPIELBEGINN

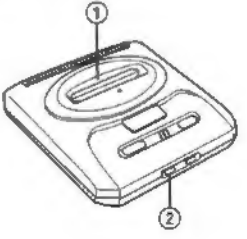
1. Stellen Sie Ihr Sega MEGA DRIVE auf. Befolgen Sie dazu die Anleitungen im MEGA DRIVE-Handbuch.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Hauptschalter AUSGESCHALTET ist.
3. Schließen Sie ein Control Pad an Control Port 1 an.
4. Schieben Sie das Modul in den dafür bestimmten Schacht, und drücken Sie sie GUT FEST.
5. Schalten Sie den Hauptschalter EIN.
6. Wenn der Titelbildschirm erscheint, drücken Sie Start auf dem Control Pad. Sie sehen dann, wie Sketch in die Seiten seines eigenen Comic-Heftes eintaucht.

WICHTIG: Schalten Sie den Hauptschalter immer AUS, bevor Sie das Modul einlegen oder herausnehmen.

MISE EN ROUTE

1. Mettez votre Mega Drive en route, suivant les instructions du manuel MegaDrive.
2. Vérifiez que la console est bien éteinte.
3. Branchez un bloc de commande sur la prise contrôle 1.
4. Insérez la cartouche de jeu dans la fente en appuyant fermement.
5. Allumez la console.
6. Quand l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche Start du bloc de commande et vous verrez Sketch plongé dans les pages de sa propre BD !

IMPORTANT: Il faut toujours éteindre la console avant d'insérer ou d'enlever la cartouche de jeu.



INICIO DEL JUEGO

1. Prepara tu Mega Drive como se describe en el manual de instrucciones.
2. Asegúrate de que el interruptor esté en OFF (desactivado).
3. Enchufa el mando de Control 1.
4. Inserta el cartucho en la ranura y presiona FIRMEMENTE hasta que quede colocado en posición.
5. Coloca el interruptor en ON (activado).
6. Cuando veas la pantalla del título, pulsa Start en el panel de control ¡y verás a Sketch caerse en las páginas de su propio comic!

IMPORTANTE: Asegúrate siempre de que la alimentación esté en OFF antes de insertar o extraer el cartucho.

INIZIO DEL GIOCO

1. Imiziate il Genesis System, seguendo le istruzioni contenute nel manuale Genesis.
2. Accertatevi che l'interruttore sia spento (posizione disattivata - OFF).
3. Inserite la spina del quadro di comando nella porta di comando 1.
4. Montate la cartuccia del gioco nella scanalatura apposita e premetela verso il basso.
5. Accendete l'interruttore.
6. Quando compare la schermata del titolo, premete Start sul quadro di comando per vedere Sketch che si immerge nelle pagine del suo fumetto!

IMPORTANTE: Spegnete sempre l'interruttore prima di inserire o rimuovere la cartuccia dalla console.

START

1. Installera ditt Mega Drive enligt instruktionerna i Mega Drive handboken.
2. Se till att strömbrytaren är AVSTÄNGD.
3. Sätt i en spelkontroller i kontrollport 1.
4. Passa in spelkassetten i kassettöppningen och tryck ner den ORDENTLIGT.
5. Tryck PÅ strömbrytaren.
6. När titelskärmen kommer upp, tryck på Start på spelkontrollen och se Sketch störta in på sidorna i sin egen serie!

VIKTIGT: Stäng alltid AV strömbrytaren innan du sätter i eller tar ut spelkassetten.

OPSTARTEN

1. Stel je MegaDrive Systeem in door de instructies in de MegaDrive handleiding te volgen.
2. Controleer dat de power switch op OFF staat.
3. Sluit je controlpad aan Control Port 1 aan.
4. Zet de spelcartridge in het cartridge sloltje en druk het STEVIG neer.
5. Schakel de power switch op ON.
6. Als het Titelscherm verschijnt, moet je Start op de controlpad indrukken om Sketch te zien als hij de bladzijden van zijn eigen beeldverhaal induikt!

BELANGRIJK: Schakel de power switch altijd op OFF over voor een cartridge te verwijderen of er een in te zetten.

OPTIONS

1. At the Title screen, use the D-Pad to highlight Options and then press Start.
2. Highlight a category on the Options screen and press Start.
3. Use the D-Pad to highlight different options and move through their settings.

CONTROL

- Configure the Action, Jump and Select/Custom buttons.
- Assign a Custom Move (BLOCK or any of the SPECIAL MOVES) when using a Sega 6-Button Arcade Pad™.

NOTE: BLOCK is the default Custom Move. If you assign a different Custom Move, Sketch will block automatically during fights.

OPTIONEN (OPTIONS)

1. Markieren Sie auf dem Titelbildschirm mit dem Steuerkreuz »Options«, und drücken Sie Start.
2. Wählen Sie auf dem Optionsbildschirm eine Kategorie, und drücken Sie Start.
3. Mit dem Steuerkreuz können Sie verschiedene Optionen wählen und die dazugehörigen Einstellungen durchlaufen.

STEUERFUNKTIONEN (CONTROL)

- Zur Konfiguration der Action, zum Hochspringen und zum Auswählen von Custom-Tasten.
- Auf dem SEGA 6-Button Arcade Pad (Joypad mit 6 Tasten) kann dieser Taste eine Spezialbewegung zugeordnet werden (BLOCKEN oder eine andere SPEZIALBEWEGUNG).

HINWEIS: BLOCKEN ist die Standard-Spezialbewegung für diese Taste. Wenn Sie ihr keine andere Bewegung zuordnen, blockt Sketch in Kämpfen automatisch.

LES OPTIONS

1. Sur l'écran de titre, utilisez le D-Pad pour faire apparaître les options et appuyez sur Start.
2. Sélectionnez une catégorie sur l'écran Options et appuyez sur Start.
3. Utilisez le D-Pad pour choisir les différentes options et déplacez-vous au fur et à mesure.

CONTROL

- Programmez les touches Action, Jump et Select/Custom.
- Fixez une touche Custom (BLOCK ou l'une des touches numériques) si vous utilisez un Sega 6-Button Arcade Pad.

NOTE: BLOCK est la touche Custom par défaut. Si vous fixez une touche Custom différente, Sketch se bloquera automatiquement pendant les combats.

OPCIONES

1. En la pantalla del título utiliza el Panel — D para reseleccionar Options (Opciones) y a continuación pulsa Start
2. Selecciona una categoría en la pantalla de opciones y pulsa Start
3. Utiliza el Panel — D para seleccionar las distintas opciones y desplazarte por sus ajustes

CONTROL

- Configura los botones de Acción, Saltar y Seleccionar/Personalizar
- Asigna un Movimiento Personal (BLOQUEO o cualquiera de los otros MOVIMIENTOS ESPECIALES, cuando utilizas un mando de 6 botones

NOTA: BLOQUEO es el Movimiento Personalizado por defecto. Si asignas un Movimiento Personalizado diferente Sketch se bloqueará automáticamente durante las luchas.

OPZIONI

1. Alla schermata del Titolo, usate il D-Pad (Quadro comando direzionale) per selezionare le Opzioni e premete poi Start
2. Evidenziate una categoria sulla schermata delle Opzioni e premete Start
3. Usate il D-Pad (Quadro comando direzionale) per scegliere fra le diverse opzioni e spostatevi fra le impostazioni delle opzioni.

COMANDI

- Configurate pulsanti di Azione Azione Jump (Salto e Select/Custom (Selezione/Personalizzazione)
- Assegnate una Mossa personalizzata (BLOCCA o alcuna delle MOSSE SPECIALI quando usate un Arcade Pad© Sega a 6 pulsanti

NB: BLOCCA è la mossa personalizzata predefinita. Se assegnate una mossa personalizzata diversa Sketch uscirà parare automaticamente durante la lotta.

OPTIONER

1. På titelskärmen, använd D-Pad för att markera val och tryck sedan på Start
2. Markera en kategori på optionsskärmen och tryck på Start
3. Använd D-Pad för att markera olika val och flytta genom deras inställningar

KONTROLL

- Konfigurera Aktion, Hopp och Välja/kund-knappar
- Tilldela en kundrörelse (BLOCKERA eller något specialflyttning) vid användning av en Sega 6-Button Arcade Pad™

OBS!: BLOCKERING är grundvärdet för kundrörelse. Om du tilldelar en annan kundrörelse blockerar Sketch automatiskt under striden.

OPTIES

1. Gebruik de D-Pad om Options naar voren te halen en druk dan Start in.
2. Selecteer een group op het Options scherm en druk Start in.
3. Gebruik de D-Pad om de verschillende opties achtereenvolgens naar voren te

CONTROL

- Configureer de Action, Jump en Select/Custom knoppen
- Stel een Custom Move (BLOCK of één van de SPECIALE MOVES) als je een Sega Arcade Pad™ met 6 knoppen gebruikt.

NB:BLOCK is de systeemgekozen Custom Move. Als je een andere Custom Move benoemt, blokkeert Sketch automatisch gedurende een gevecht

JUKEBOX

- Listen to your favourite Comix Zone tunes.

EXIT

- Return to the Title screen

PLAY CONTROLS

START

- Begin play
- Pause/resume

BUTTONS X Y & Z

- Quickly select and use inventory items
- X - Left item
- Y - Middle item
- Z - Right item

(6-button Arcade Pad only)

BUTTON C

- Select inventory item (3-Button Controller only)
- Perform Custom Move (6-Button Arcade Pad only)

JUKEBOX

- Hier können Sie sich Ihre Lieblingsmelodien aus Comix Zone anhören

EXIT (ABBRECHEN)

- Sie kehren zum Titelbildschirm zurück.

STEUERFUNKTIONEN

START

- Beginn des Spiels.
- Ein- und Ausschalten der Pause

TASTEN X, Y & Z

- Schnelle Auswahl und Verwendung von Inventargegenständen
- X - linker Gegenstand
- Y - mittlerer Gegenstand
- Z - rechter Gegenstand

(Nur auf dem »6-Button Arcade Pad«)

TASTE C

- Auswahl eines Inventargegenstands (Nur auf dem »3-Button Control Pad«)
- Ausführen einer Spezialbewegung (Nur auf dem »6 Button Arcade Pad«)

JUKEBOX

- Ecoutez vos musiques préférées de Comix Zone

EXIT

- Retournez à l'écran de titre

LES COMMANDES

START

- Commencer le jeu
- Interrompre/Reprendre

BOUTONS X, Y & Z

- Utiliser les objets de l'inventaire après une sélection rapide
- X - Objet de gauche
- Y - Objet du milieu
- Z - Objet de droite

(seulement avec le Sega 6-Button Arcade Pad)

BOUTON C

- Sélectionner un objet de l'inventaire (seulement avec le Sega 3-Button Controller)
- Actionner la touche Custom (seulement avec le Sega 6-Button Arcade Pad)

JUKEBOX

- Escucha la musica de tu Comix Zone favorita

EXIT (SALIR)

- Vuelve a la pantalla del titulo

CONTROLES DEL JUEGO

START

- Inicia el juego
- Lo pone en pausa/lo retoma

BOTONES X, Y y Z

- Seleccionan rápidamente, y utilizan los objetos del inventario
  - X objeto de la izquierda
  - Y objeto del centro
  - Z objeto de la derecha

solamente en el mando de 6 botones)

BOTON C

- Selecciona el objeto del inventario (solamente en el mando de 3 botones)
- Ejecuta Movimiento Personalizado (solamente en el panel de 6 botones)

JUKEBOX

- Ascoltate vostri motivi preferiti di Comix Zone

EXIT

- Ritornate alla schermata del Titolo

COMANDI DEL GIOCO

START/AVVIO

- Inizio gioco
- Pause/Riprendere il gioco

PULSANTI X, Y e Z

- Seleziona ed utilizza rapidamente articoli d'inventario
  - X Articolo a sinistra
  - Y Articolo centrale
  - Z Articolo a destra

Solo Manopola a 6 pulsanti)

PULSANTE C

- Seleziona articolo d'inventario solo Controllore a tre pulsanti)
- Effettua mosse personalizzate solo Arcade Pad a 6 pulsanti)

JUKEBOX

- Lyssna på dina favorittåtar från Comix Zone

EXIT

- Åter till titelskärmen

SPELKONTROLL

START

- Börja spela
- Paus/återuppta

KNAPPAR X, Y & Z

- Väj snabbt och använd inventarieobjekt
  - X Vänster objekt
  - Y Mittobjekt
  - Z Höger objekt

(Endast 6-Button Arcade Pad)

KNAPP C

- Väj inventeringsobjekt (Endast 3-knapskontroll)
- Utför kundörelse (Endast 6-Button Arcade Pad)

[redacted]

- Luister naar je favoriete Comix Zone muziek

EXIT

- Brengt je terug naar het Titelscherm

DE BESTURING

START

- Begin te spelen
- Onderbreking/hervatting

KNOPPEN X, Y en Z

- Om snel inventaris items te kiezen en te gebruiken

X - Linker item

Y Item in het midden

Z Rechter item

(alleen met de 6-knops Arcade Pad)

KNOP C

- Selecteer een inventaris item (alleen met de 3-knops Controller)
- Voer een Custom Move uit (alleen met de 6-knops Arcade Pad)

BUTTON B

- Jump

BUTTON A

- Action
- Use inventory items when a selection box is activated

D-PAD

- Move Sketch in all directions
- Perform various punches and kicks in combination with Action button
- Crouch by pressing down

TASTE B

- Hochspringen

TASTE A

- Action
- Verwendung von Inventergegenständen, wenn das Auswahlfeld aktiviert ist

STEUERKREUZ

- Bewegt Sketch in alle Richtungen.
- Verschiedene Faustheibe und Tritte zusammen mit der Action-Taste (siehe Seiten 14-17)
- Niederkauern durch Nach-unten-Drücken

BOUTON B

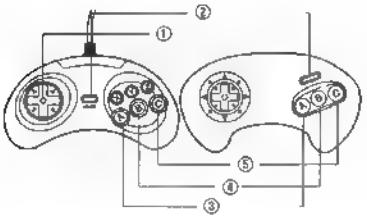
- Sauter

BOUTON A

- Déclencher le fir Utiliser des objets de l'inventaire si la boite de sélection est activée

D-PAD

- Déplacer Sketch dans toutes les directions
- Actionner divers coups de poing et coups de pied en appuyant en même temps sur le bouton Action (voir pages 14-17)
- S accroupir en appuyant sur le bas de la touche



BOTON B

- Salta

BOTON A

- Acción
- Utiliza los objetos del inventario cuando se activa el cuadro de selección

PANEL D

- Desplaza a Sketch en todas las direcciones
- Ejecuta varias puñetazos y patadas en combinación con el botón Acción (consulta las páginas 14 a 17)
- Se agacha si lo pulsas hacia abajo

PULSANTE B

- Salto

PULSANTE A

- Azione
- Utilizza articoli d'inventario quando viene attivata la scatola di selezione

D-PAD (QUADRO COMANDO DIREZIONALE)

- Sposta Sketch in tutte le direzioni
- Consente vari pugni e calci in combinazione con il Pulsante d'azione Action (vedi pagg. 14-17)
- Premere verso il basso per far evitare colpi alti

KNAPP B

- Hopp

KNAPP A

- Aktion
- Använd inventarieobjekt när valbox är aktiverad

D-PAD

- Flytta Sketch i alla riktningar
- Utför olika slag och sparkar i kombination med Aktion-knappen (se sid 14-17)
- Huka, genom att trycka ned

KNOP B

- Spring

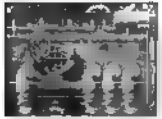
KNOP A

- Actie
- Gebruik inventaris items als het selectie kader geactiveerd is

D-PAD

- Hiermee kun je Sketch alle richtingen uit laten gaan
- Hiermee kun je verschillende slagen en schoppen in combinatie met de Action knop uitvoeren (zie bladzijden 14-17)
- Buk door de knop ingedrukt te houden

BASIC MOVES



- Pick up objects by moving Sketch over them and pressing the D-Pad down
- Push objects by standing next to them and pressing the D-Pad left or right.
- Jump and hang by pressing the Jump button under a pipe, ledge or other hand-hold
- Move while hanging by pressing the D-Pad left or right
- Kick while hanging by pressing the Action button + D-Pad
- Pull levers by getting within arm's reach and pressing the Action button
- When using a 3-button controller, press the Custom button to highlight inventory items, and press the Action button to use them

NOTE Sketch's moves are the same with either a 6-Button Arcade Pad or 3-button controller

GRUNDBEWEGUNGEN

- Gegenstände lassen sich auflesen, indem Sie Sketch darauf bewegen und dann das Steuerkreuz nach unten drücken
- Gegenstände lassen sich stoßen, indem Sie Sketch daneben stellen und dann das Steuerkreuz nach links oder rechts drücken
- Sketch springt hoch und hält sich fest, wenn Sie unter einem Rohr, einem Vorsprung oder einer anderen Vorrichtung, an der man sich festhalten kann, die Sprungtaste drücken
- Um sich vorwärtszuhangeln, drücken Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts
- Um jemandem einen Tritt zu versetzen, während Sie sich an einem Rohr oder Vorsprung festhalten, drücken Sie die Action-Taste und das Steuerkreuz
- Um Hebel zu ziehen, müssen Sie auf Armeslänge an diese herankommen und dann die Action-Taste drücken
- Wenn Sie ein »3-Button Control Pad« (Joypad mit drei Tasten) benutzen, können Sie mit der Custom-Taste Inventargegenstände markieren und diese dann durch Drücken der Action-Taste verwenden

HINWEIS Sketch kann mit einem »6-Button Arcade Pad« dieselben Bewegungen ausführen wie mit einem »3-Button Control Pad«

LES TOUCHES DE MOUVEMENT

- Pour ramasser les objets : placer Sketch dessus et appuyer sur le bas du D-Pad
- Pour pousser les objets : se placer à côté et appuyer sur la gauche ou la droite du D-Pad
- Pour sauter et s'accrocher : appuyer sur le bouton Jump sous un tuyau, une corniche ou une autre prise de main
- Pour se déplacer en restant accroché : appuyer sur la gauche ou la droite du D-Pad
- Pour donner un coup de pied en restant accroché : appuyer simultanément sur le bouton Action et sur le D-Pad
- Tirer les manettes jusqu'à hauteur de bras et appuyer sur le bouton Action
- Si vous utilisez un Control Pad 3 boutons, appuyer sur la touche Custom pour sélectionner les objets de l'inventaire et appuyer sur le bouton Action pour les utiliser

NOTE Les mouvements de Sketch s'effectuent de la même façon avec un control pad 6 bouton qu'avec un control pad 3 boutons

MOVIMIENTOS BÁSICOS

- Para recoger objetos coloca a Sketch encima de ellos y pulsa el Panel D hacia abajo
- Para empujar objetos colocate al lado de ellos y pulsa el Panel D hacia la izquierda o hacia la derecha
- Para saltar y agarrarte pulsa el boton Saltar cuando te encuentres debajo de una cañeria cornisa u otro punto al que puedas agarrarte
- Para desplazarte mientras estas colgando pulsa el Panel D hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Para dar paradas mientras estas colgando pulsa el botón Acción + Panel D
- Para accionar palancas colocate en un punto en el que queden al alcance de tu brazo y pulsa el botón Acción
- Si utilizas el mando de 3 botones pulsa el botón Personalizar para seleccionar objetos del inventario y pulsa el botón Acción para utilizarlos

NOTA Los movimientos de Sketch son iguales tanto si tienes un mando de 6 botones como si tienes un mando de 3 botones

MOSSE FONDAMENTALI

- Raccogliete oggetti spostandove sopra e premendo il D-Pad (Quadro comando direzionale) verso il basso
- Spingete gli oggetti avvicinandove e tenendo premento il D-Pad (Quadro comando direzionale) verso sinistra o verso destra
- Saltate e rimanete appesi premendo il pulsante Jump (Salto) sotto un tubo, un bordo o altro punto di presa
- Per agganciarsi ad un tubo, un bordo o altro punto di presa, puntate il Pulsante Jump (Salto) con Sketch sottostante Premete di nuovo per [illegible]
- Calciate mentre siete appesi premendo il pulsante Action e il D-Pad (Quadro comando direzionale allo stesso tempo
- Tirate leve avvicinandove e premendo il pulsante Action
- Quando usate un (controllore) con 3 pulsanti premete il pulsante Custom (Personalizzazione per evidenziare gli articoli d'inventario, e poi il pulsante Action per utilizzarli

NB Le mosse di Sketch sono le stesse con un (Arcade Pad) a 6 pulsanti o con un (controllore) a 3 pulsanti

GRUNDDRAG

- Plocka upp objekt genom att flytta Sketch över dem och håll D-Pad nedtryckt
- För objekten genom att stå bredvid dem och tryck D-Pad åt vänster eller höger
- Hoppa och häng genom att trycka på Hopknappen under ett rör, lönsterbräde eller annat handtag.
- Flytta medan du hänger genom att trycka ner D-Pad till vänster eller höger
- Sparka medan du hänger genom att trycka ner Aktionknappen + D-Pad
- Drag i spakar genom att komma inom armlängds avstånd och tryck ner Aktionknappen
- Om du använder en 3-knapps kontroller tryck Kundknappen och markera inventa reobjekt, och tryck Aktionknappen för att använda dem

OBS! Sketchs rörelser är samma med anhingen en 6-Button Arcade Pad eller en 3-knappars kontroller

BASIS BEWEGINGEN

- Pak voorwerpen op door Sketch erover te brengen en de D-Pad neer te drukken
- Duw voorwerpen door ernaast te gaan staan en de D-Pad naar links of rechts te drukken
- Spring en blijf hangen door de Jump knop onder een buis, richel of een ander houvast in te drukken
- Beweeg terwijl je ergens aanhangt door de D-Pad naar links of naar rechts te drukken
- Schop als je ergens aanhangt door op de Action knop en de D-Pad te drukken
- Haal een hefboompje over door het dicht genoeg te benaderen en op de Action knop te drukken
- Als je een controller met 3 knoppen hebt moet je op de Custom knop drukken om de inventaris items te selecteren en op de Action knop drukken om ze te gebruiken

NB Sketch bechikt over dezelfde moves, of je nu met een Arcade Pad met 6 knoppen of met een 3 knops controller werkt

FIGHTING MOVES

Here are the real Mutant-mashing attacks that you (and Sketch!) must master to escape the Comix Zone

- Action button attacks change with the position of the
- Press the D-Pad either before or at the same time as the Action button to perform many of the moves
- Tap the Action button rapidly for one of the three Serial Attacks. Enemies may attempt to block, but as soon as you get in three valid hits, you'll finish them off with a special move!
- You can fool most enemies with Combination Moves. Enemies cannot block rapidly alternating attacks! So hit 'em once, then quickly pound 'em again with a different move
- Experiment to find deadly special moves

NOTES All button combinations show attacks to the RIGHT. Reverse the D-Pad direction for attacks to the LEFT

KAMPFBEWEGUNGEN

Hier sind die Original-Anti-Mutanten-Angriffe, die Sie (und Sketch) beherrschen müssen, um aus der Comix Zone zu entkommen. Denken Sie immer daran.

- Je nach Position des Steuerkreuzes verändern sich die Angriffe mit der Action-Taste
- Für viele Bewegungen müssen Sie das Steuerkreuz entweder vor oder gleichzeitig mit der Action-Taste drücken
- Um einen der drei Serienangriffe auszuführen, müssen Sie mehrmals rasch hintereinander die Action-Taste drücken. Ihre Gegner werden zwar versuchen, den Angriff abzuwehren, doch sobald Sie drei gültige Treffer gelandet haben, können Sie ihnen mit einer Spezialbewegung den Rest geben!
- Die meisten Gegner lassen sich mit den Kombinationsbewegungen austricksen. Sie können nämlich rasch wechselnde Angriffe nicht abblocken! Lassen Sie also auf einen Hieb gleich eine andere Angriffsbewegung folgen, dann klappt's bestimmt
- Durch Experimentieren können Sie äußerst wirksame Spezialbewegungen erlernen

HINWEISE Alle Tastenkombinationen zeigen Angriffe nach RECHTS. Mit der umgekehrten Richtung auf dem Steuerkreuz greifen Sie nach LINKS an

LES TOUCHES D'ACTION

Ce sont les reelles attaques pour vaincre les mutants que vous (et Sketch !) devez surmonter afin d'échapper à la Comix Zone. Souvenez-vous

- Les attaques lancées avec le bouton Action changent de sens selon la position du D-Pad
- Appuyez sur le D-Pad soit avant soit en même temps que le bouton Action pour la plupart des mouvements à exécuter
- Tapez rapidement sur le bouton Action pour l'une des trois attaques en série. Vos ennemis vont sûrement tenter de vous contrer, mais après trois coups réussis, vous les achèverez avec un mouvement spécial !
- Vous pouvez duper la plupart de vos ennemis par des mouvements combinés. Les ennemis ne peuvent pas arrêter rapidement des attaques consécutives ! Alors frappez les une fois, puis réduisez-les vite en morceaux avec un mouvement différent
- Vous pouvez essayer de trouver des mouvements spéciaux mortels

NOTES Si vous combinez vos attaques avec les boutons, elles se feront toutes sur la droite. Si vous voulez attaquer à gauche, tournez le D-Pad dans la direction inverse

MOVIMIENTOS DE LUCHA

Aquí tenéis los auténticos ataques aplastamutantes que tú (¡y Sketch!) debeis dominar para escapar de la Comix Zone. Recuerda

- Los ataques del botón Acción cambian según la posición del Panel D
- Pulsa el Panel D o bien antes o a la vez que el botón Acción para ejecutar muchos de los movimientos
- Pulsa ligera y rápidamente el botón Acción para ejecutar uno de los tres Ataques en Serie. Puede que los enemigos intenten bloquearte, pero en cuanto consigas tres golpes válidos... acabarás con ellos con un movimiento especial!
- Puedes engañar a la mayoría de los enemigos con Movimientos Combinados... Los enemigos no pueden bloquear con rapidez ataques alternativos! Así que golpéalos una vez y a continuación daces de nuevo rápidamente con un movimiento diferente
- Experimenta para encontrar movimientos mortales especiales

NOTAS Todas las combinaciones de botones muestran ataques hacia la DERECHA... Invierte el sentido del Panel D para atacar hacia la IZQUIERDA

MOSSE DI LOTTA

Ecco i vari attacchi per polverizzare Mutant in cui voi (e Sketch naturalmente!) dovete imparare per sfuggire dalla Comix zone. Ricordate

- Gli attacchi con il pulsante Action (Azione) cambiano con la posizione del D-Pad. Quadro comando direzionale)
- Premete il D-Pad (Quadro comando direzionale) prima o contemporaneamente al pulsante Action per fare molte delle mosse
- Colpite rapidamente il pulsante Action per uno dei tre Attacchi in serie (Serial Attacks... nemici tenteranno di bloccarvi ma appena mettete a centro tre colpi, li distruggerete con una mossa speciale!
- Potete ingannare quasi tutti i nemici con le Mosse combinate (Combination Moves... nemici non riescono a bloccare rapidamente gli attacchi alternati. Colpiteli una volta poi colpiteli rapidamente e ripetutamente con una mossa diversa
- Sperimentate per trovare le mosse mortali speciali

NB Tutte le combinazioni dei pulsanti mostrano gli attacchi alla DESTRA Invertite la direzione del D-Pad (Quadro comando direzionale) per gli attacchi alla SINISTRA

STRIDSRÖRELSER

Här är de verkliga Mutant-mosande attacker som du (och Sketch) måste lära er för att undkomma Comix Zone. Kom ihåg

- Aktionknapp-attacker ändras med D-Padens läge
- Tryck på D-Pad antingen före eller samtidigt som Aktionknappen för att utföra många av rörelserna
- Tryck snabbt på Aktionknappen för en av de tre Serieattackerna. Fiender kan försöka blockera... men så snart du får in tre giltiga träffar gör du slut på dem med en särskild rörelse!
- Du kan lura de flesta fiender med Kombinationsrörelser. Fiender kan inte blockera alternerande attacker! Så slå till dem en gång, och sedan snabbt en gång till med en annan rörelse
- Experimentera för att hitta dödliga specialrörelser

OBS! Alla knappkombinationer visar attacker till HÖGER. Vänd D-Padens riktning för attacker till VÄNSTER

GEVECHTS BEWEGINGEN

Hier volgen de echte aanvallen tegen de Mutanten die jij (en Sketch!) moeten meesteren om aan de Comix Zone te ontsnappen. Vergeet niet

- Action knop aanvallen hangen van de positie van de D-Pad af
- Druk de D-Pad in vóór òf gedurende de Action knop voor de meeste moves
- Tik snel op de Action knop voor één van de drie Serie Attacks. Tegenstanders zullen proberen te blokkeren, maar zo gauw je 3 geldige hits scoort, kun je hen met een speciale move doden!
- Je kunt de meeste tegenstanders met Combinatie Moves ertussen nemen. Tegenstanders kunnenn wisselende aanvallen niet blokkeren! Ja mooi zo dus eerst aanvallen en hen dan vlug met een andere move neerslaan
- Experimenteer om de dodelijke speciale moves uit te vinden.

OPMERKINGEN Alle combinaties van knoppen geven aanvallen naar RECHTS. Verander de richting op de D-Pad om naar LINKS aan te vallen

Button combinations use the default Button A as the Action button. You can reconfigure the button controls on the Options screen.

- Serial and Combination Attacks only work during battles with humanoid enemies.

Serial Double Punch

Good ol' fashioned straight punches are the best shots of any street fighter, in the comics or out. Fire off a sequence of these, manage three valid hits and Sketch finishes up with a scissor kick!

Serial High Kick Tornado

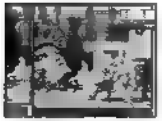
A jaw-shattering single kick turns into a tornado of spin kicks with multiple button taps. Slam the enemy three times for a whirlwind finish!

Serial Low Kick

This low attack finishes with a furious wheel kick with rapid button taps.

Uppercut

Send 'em from the floor to the moon with this shot!



Bei den aufgeführten Tastenkombinationen ist Taste A die Action-Taste. Die Konfiguration der Tasten kann auf dem Optionsbildschirm geändert werden (siehe Seite 11).

- Serien- und Kombinationsangriffe funktionieren nur in Kämpfen mit humanoiden Gegnern.

Serieller Doppelhieb R + A

Gute alte Faustheiße sind die beste Waffe eines jeden Straßenkämpfers, und das gilt nicht nur für Comics. Hauen Sie kräftig drauflos, und wenn Sie drei gültige Treffer gelandet haben, beseitigt Sketch sein Gegenüber mit einem Scherentritt!

Serieller Hagel von hohen Tritten R + A

Ein erschütternder einzelner Tritt ans Kinn läßt sich durch wiederholtes, schnelles Drücken der Taste in einen Hagel von Drehtritten verwandeln. Damit Ihr Gegner nicht mehr aufsteht, müssen Sie drei Volltreffer landen!

Serieller niedriger Tritt R + A

Dieser tiefe Angriff läßt sich durch wiederholtes, schnelles Drücken der Taste in einen wirbelnden radförmigen Tritt verwandeln.

Kinnhaken R + A

Nach diesem Schlag sehen die Missinge bald Sterne.

En mode de combinaison des attaques, le bouton A est celui qui remplace, par défaut, le bouton Action. Vous pouvez reprogrammer la commande des boutons sur l'écran Options (voir page 11).

- Les attaques combinées ou en série ne marchent qu'en cas de combats contre des ennemis humanoïdes.

Double coup de poing en série

Rien de tel que les bons vieux coups droits pour un combattant de rue (street fighter), que ce soit dans les BD ou ailleurs. Donnez-en plusieurs à la suite, réussissez à toucher l'ennemi trois fois et pour clore le tout, Sketch achèvera par un coup de pied en ciseaux !

Tornade de coups de pied en l'air en série

Un simple coup de pied à briser la mâchoire devient une tornade de coups virevoltants si vous donnez plusieurs petites tapes rapides sur le bouton. Flanquez trois fois l'ennemi à terre pour finir d'une façon vertigineuse.

Coups de pied au ras du sol en série

Cette attaque au ras du sol se termine par un coup furieux qui fera tournoyer l'ennemi si vous donnez des petites tapes rapides sur le bouton.

Coup de poing haute voltige (Uppercut)

Avec ce coup de poing, vous les enverrez jusqu'à la lune!

Las combinaciones de botones utilizan el Botón A por defecto como el botón de Acción. Puedes reconfigurar los botones de control en la pantalla de opciones (Consulta la página 11)

- Los Ataques en Serie y Combinados solo funcionan en las batallas con enemigos humanoides

Puñetazo doble en serie D + A

Los buenos puñetazos directos de toda la vida son la mejor opción de todo luchador callejero. Tanto si es de cómic como si no. Suelta unos pocos seguidos y si consigues tres golpes válidos Sketch terminará con una patada de tijera!

Tornado de patadas altas en serie

D + A

Una sencilla patada aplasta-mandíbulas se convierte en un tornado de patadas circulares si pulsas el botón repetidamente. Para un final espectacular ¡dále tres veces al enemigo!

Patadas bajas en serie D + A

Este ataque bajo acaba con una patada circular llena de furia si pulsas el botón repetidamente a gran velocidad

Gancho D + A

Mándalos a la luna con este golpe!

Le combinazione dei pulsanti usano il pulsante A preimposto come il pulsante d'azione. Potete riconfigurare i comandi dei pulsanti sulla schermata delle Opzioni (Vedi pagina 11)

- Gli attacchi in serie e combinati funzionano solo nelle battaglie con nemici umanoidi

Doppio pugno in serie

I pugni diretti di vecchio stile sono le risorse migliori di un lottatore, sia nei fumetti che altrove. Lanciatene una serie, fate centro tre volte e Sketch completa il tutto con una sforbiciata!

Tornado con calcio alto in serie

Un singolo calcio prorompente si trasforma in un tornado di calci con avvitamento: premendo più volte il pulsante. Battete con violenza il nemico tre volte per un finale vorticoso!

Calcio basso in serie

Questo attacco basso finisce con un calcio furioso a rotta, quando si colpisce rapidamente il pulsante.

[redacted]

Fateli andare dal pavimento alla luna con questo colpo!

Knappkombinationer har Knapp A som grundvärde för Aktionknapp. Du kan omkonfigurera knapp- kontroller på Optionsskärmen. (Se sid 11)

- Serie- och Kombinations attacker fungerar bara i strider med humanoida fiender

Serie dubbelpunch D + A

Bra gammaldags raka punchar är de bästa rörelsen i en street fight, tecknade serier eller utanför. Skjut väg en serie av dessa och få in tre giltiga träffar så avslutar Sketch med en sax spark!

Serie högsparkstornadon D + A

Enkla käkkrossande sparkar förvandlas till en tornado av snurrsparkar med en serie knapp-tryckningar. Smäll till fienden tre gånger så slutar det med virvelvind!

Serie lågsparkar D + A

Med snabba knapptryckningar slutar denna låga attack med en urspinning hjulspark

Uppercut D + A

Skicka dem från golvet till månen med den här smällen.

Knoppencombinaties gebruiken de systeemgekozen Knop A als de Action knop. Je kunt de knoppcontrols op het Options scherm opnieuw configureren.

- Serie en combinatie Aanvallen werken alleen gedurende gevechten met menselijke vijanden

Serial Double Punch

De goede ouderwets vuistslag is het beste wapen van een straatvechter. Of ze zich nu binnen of buiten stripa bevinden. Vuur er een serie af, scoor 3 goede hits en Sketch maakt er een eind aan met een scissor kick!

Serial High Kick Tornado

Een enkele trap die kaken in gruzelementen schopt wordt een tornado van trappen met spineffecten door voldoende snel op de knop te drukken. Sta je tegenstander drie keer neer en eindig met een wervelwind!

Serial Low Kick

Deze lage aanval eindigt met een verwoede wheel kick door snel op de knop te drukken

Uppercut

Sla ze vanaf de grond naar de maan met deze stoot!

Floor Sweep

Hit 'em as low as you can go!

Back Kick/Turn Around

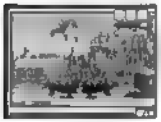
Tremendously satisfying when you're sandwiched between two enemies. Or jump over an enemy and kick him before he turns around!

Whirlwind Jump Kick

Get maximum air for a nasty whirlwind kick.

Somersault Leap Forward

Great for attacks, retreats and getting high!



Flying Dragon Kick

Never under-estimate this kung-fu classic!

Bodenstreich R + A

Zeigen Sie's ihnen mit dem tiefsten Angriff aller Zeiten!

Rückwärtstritt/Umdrehung R + A

Verschafft Ihnen Luft - vor allem, wenn Sie zwischen zwei Gegnern eingekeilt sind. Sie können auch über einen Gegner springen und ihm einen Tritt versetzen, bevor er sich umdrehen kann!

Wirbelwind-Tritt aus der Luft B, dann A

Verschaffen Sie sich möglichst viel Luft für einen fiesen Wirbelwind-Tritt. [In picture:] PUFF!

Purzelbaum-Sprung nach vorn R + B

oder R + B

oder R + B

Eignet sich großartig für Angriffe, Rückzüge und um Höhe zu gewinnen!

Drachentritt im Flug R + B, dann A

oder R + B, dann A

oder R + B, dann A

Diese klassische Kung-Fu-Bewegung sollte man auf keinen Fall unterschätzen!

Coup au sol

Plaquez-les au sol !

Coup en boomerang/Volte-face

Terriblement satisfaisant quand vous êtes pris en sandwich entre deux ennemis. Sinon, sautez par-dessus un ennemi et frappez-le avant qu'il ne se retourne !

Coup en tourbillon

Sautez le plus haut possible pour un mauvais coup en tourbillon.

Saut périlleux en avant

Super pour les attaques, pour les replis et pour s'élever dans les airs !

Coup du dragon volant

Ne sous-estimez jamais ce classique du kung-fu !

Barridos D + A

¡Golpéalos todo lo fuerte que puedas!

Patada trasera/Giro D + A

Da gusto cuando quedas hecho un sandwich entre dos enemigos. Salta por encima del enemigo y ¡date una patada antes de que se dé la vuelta!

Patada torbellino en el aire

B y después A

Salta todo lo alto que puedas para ejecutar una patada torbellino.

Salto mortal hacia adelante D + B

o D + B

o D + B

Estupenda para atagues y relkados, y para ganar altura.

Patada de dragón volador

D + B y luego A

o D + B y luego A

o D + B y luego A

No subestimes nunca este clásico del kung fu!

A tappeto!

Con questo toccheranno il fondo!

Rovesciata/Giro completo

Che soddisfazione, quando siete intrappolati fra due avversari e ne saltate uno e gli sferrate un calcio prima che si giri!

Calcio con salto turbinoso B poi A

Saltate al massimo per sferrare un micidiale calcio turbinoso

Salto in avanti con capriola D + B

oppure D + B

oppure D + B

Fenomenale per attaccare, rilirarsi e saltare!

Calcio del drago volante D + B poi A

oppure D + B poi A

oppure D + B poi A

Non sottovalutate mai questa mossa classica del kung-fu!

Golvsop D + A

Slå till dem så lågt du kan!

Bakspark/Vändning D + A

Enormt tillfredställande när du är inklämd mellan två fiender. Eller hoppa över en fiende och sparka honom innan han vänder sig om!

Virvelvinds-hoppspark B sedan A

Skaffa maximalt utrymme för en riskig virvelvindsattack

Kullerbytta språng framåt D + B

eller D + B

eller D + B

Toppen för attacker, reträtt och komma högt!

Flygande drakspark D + B sedan A

eller D + B sedan A

eller D + B sedan A

Underskatta aldrig denna kung-fu-klassiker!

Floor Sweep

Raak ze zo laag mogelijk!

Back Kick/Turn Around

Geeft enorme voldoening als je tussen twee tegenstanders zit. Of je kunt over een tegenstander heenspringen en hem een trap geven voor hij zich omdraait!

Whirlwind Jump Kick B dan A

Neem zoveel mogelijk lucht in voor een gemene werveiwind trap

Somersault Leap Forward D + B

of D + B

of D + B

Fantastisch voor aanvallen terugtrekkingen en om high te raken!

Flying Dragon Kick D + B dan A

of D + B dan A

of D + B dan A

Onderschat deze klassieke kung-fu trap nooit!

Grab-A-Mutant

Get in their face close

to scissor kick 'em or

to toss 'em

Roll

An excellent way to dodge some attacks

Sich-einen-Mutanten-schnappen

Gehen Sie ganz nahe an den Mutanten heran

A festhalten, dann noch einmal A

um ihm einen Scherentritt zu verpassen, oder

A festhalten, dann R und A

um ihn in die Luft zu werfen

Rolle R, dann R

Durch diese Bewegung können Sie so manchem Angriff ausweichen

Capture d'un mutant

Approchez-vous près d'eux pour leur donner des coups de pied en ciseaux ou pour les projeter en l'air

Roulement

Un excellent moyen d'éviter certaines attaques

Atrapa-mutantes

Acércate a ellos

Pulsa A y manténlo pulsado, y **luego A** otra vez

para ejecutar una tijera, o ,para lanzarlos. Pulsa A y manténlo pulsado, y luego D + A.

Rodar

D y luego D

Un excelente modo de esquivar algunos ataques.

Per afferrare i mutanti

Avvicinatevi

A tenete premuto, poi A di nuovo per fare una sforbiciata, o .A tenete premuto, poi D + A per lanciarli in aria

Razzoloni

D poi D

Un modo eccellente per schivare alcuni attacchi

Grabbe-tag-I-Mutant

Gå nära inpå dem.A håll, sedan **A** igen och saxsparka dem eller A håll, sedan D + **A** kasta dem

Roll

D sedan D

Ett utmärkt sätt att undvika vissa attacker

[illegible]

Met hun gezicht vlakbij

A ingedrukt houden, dan nog eens **A** om ze een scissor kick te geven, of

A ingedrukt houden, dan D + A om ze omhoog te gooien

Roll D dan D

Een uitstekende manier om sommige aanvallen te ontwijken

SURVIVE COMIX ZONE!

Sketch Turner is in it up to his inkwell! Mortus is drawing horrendous creatures to battle Sketch in every panel of the strip. If Mortus destroys Sketch, that megalomaniac Mutant will become real and Earth will be doomed to his rule!

But there is hope. Now that he's a comic book superhero, Sketch can kick some serious butt. Instantly. Sketch can fight like a one-man mercenary platoon!

PLUS: Sketch's pet rat Roadkill has morphed into a killer attack rodent. Sketch can sic him on the Mortus Mutants and know there will always be shocking developments.

AND! Alissa Cyan is backing Sketch with constant situation reports and battle advice. Does Mortus have plans for her, too?

Comix Zone has three Episodes. Each Episode is two comic-book pages long, packed with many panels of action. Each panel contains a peril, puzzle or obstacle that Sketch must master.

ÜBERLEBEN SIE COMIX ZONE!

Sketch Turner steckt bis zum Hals im Schlamassel! Mesling Mortus zeichnet grauenerregende Geschöpfe, die Sketch in jedem Bild des Comics die Stirn bieten. Wenn es Mortus gelingt, Sketch zu besiegen, wird der größenwahnsinnige Mutant Realität, und die Erde ist zu einem trüben Dasein unter seiner Herrschaft verdammt!

Doch noch gibt es Hoffnung. Da er nun zum Superhelden eines Comic-Heftes aufgestiegen ist, kann Sketch seinen Gegnern gehörig Paroli bieten. Sketch besitzt ab sofort die Kampfkraft eines ganzen Söldnertrupps!

DAZU! Sketchs Lieblings-Hausbier, die Ratte Roadkill, hat sich in ein furchterregendes Unbier verwandelt. Sketch kann sie jederzeit in der Gewißheit auf die Mortus-Mutanten ansetzen, daß sie die Gegner gehörig aufmischen wird.

UND! Alissa Cyan versorgt Sketch mit aktuellen Lageberichten und Kampfstrategien. Hat Mortus auch für sie schon Pläne geschmiedet?

Comix Zone besteht aus drei Folgen. Jede Folge ist zwei Comic-Heftseiten lang, auf denen die rasante Action keine Sekunde lang nachläßt. Jedes Bild enthält eine Gefahr, ein Rätsel oder ein Hindernis, mit dem Sketch fertigwerden muß.

Sketch Turner est dans Comix zone jusqu'au cou. Mortus dessine d'affreuses créatures pour livrer bataille à Sketch dans chaque vignette de la bande dessinée. Si Mortus détruit Sketch, ce mutant mégalomane deviendra réalité, et la Terre devra se plier à son autorité!

Mais il y a de l'espoir. Maintenant qu'il est un super héros de bande dessinée, Sketch peut donner de sacrés coups de pied. Au moment où je vous parle, il constitue à lui seul une section de mercenaires!

ET CE N'EST PAS FIN. Le rat de Sketch s'est transformé en rongeur meurtrier. Sketch peut le lancer aux trousses des Mutants de Mortus et être sûr que cela aurait d'épouvantables conséquences.

EN PLUS! Alissa Cyan apporte son aide à Sketch en lui communiquant sans cesse des rapports précis sur la situation et en lui donnant des conseils tactiques de combat. Mortus lui réserve-t-il des choses à elle aussi?

Comix Zone est composé de trois épisodes. Chaque épisode se déroule sur deux pages de bande dessinée remplies de nombreuses vignettes d'action. Chaque vignette renferme un danger, une énigme ou un obstacle dont Sketch doit venir à bout.

¡SOBREVIVE LA COMIX ZONE!

Sketch Turner esteá con Comix Zone hasta el cuello. Mortus esta dibujando horribles criaturas para que luchen contra Sketch en cada viñeta. Si Mortus destruye a Sketch, ese mutante se hará real y la Tierra quedará condenada a su dominio!

Pero aún hay esperanza. Ahora que se ha convertido en un superhéroe de los comics, Sketch puede armar una muy buena. En un instante, Sketch puede pelear como si se tratara de una patrulla entera de mercenarios!

Y ADEMAS la rata mascota de Sketch Roadkill, se ha convertido en un roedor de ataque asesino. Sketch puede echársela a los mutantes de Mortus y sabe que siempre ocurrirán acontecimientos de lo más extraños.

Y Alissa Cyan apoya a Sketch con constantes informes de la situación y consejos bélicos. ¿Es que Mortus tiene planes para ella también?

La Comix Zone consta de tres Episodios. Cada Episodio ocupa dos páginas de un comic y está lleno de viñetas plagadas de acción. Cada viñeta contiene un peligro, rompecabezas u obstáculo que Sketch debe dominar.

COME SUPERARE LA COMIX ZONE!

Sketch Turner è nel guai fino al collo. Mortus disegna creature orrende per lottare contro Sketch in tutti i riquadri del fumetto. Se Mortus distrugge Sketch, questo Mutant megalomane centrerà nella realtà e la Terra sarà per sempre nel suo potere!

Ma c'è una speranza. Sketch è diventato un supereroe dei fumetti e sa destreggiarsi nella lotta. D'un tratto, Sketch sa combattere come un intero plotone di mercenari!

NON SOLO! Roadkill, il ratto domestico di Sketch, si è trasformato in un roditore killer d'attacco. Sketch può aizzarlo contro i Mutant di Mortus e sa che le conseguenze saranno sempre scioccanti.

C'è anche! Alissa Cyan che dà il suo appoggio a Sketch con continui rapporti sulla situazione e con consigli sulla battaglia. Che Mortus abbia escogitato un piano anche per lei? Chissà.

Comix Zone è strutturato in tre episodi, ciascuno comprende due pagine di fumetto, ricche di pannelli d'azione. Ciascun pannello contiene un pericolo, un puzzle o un ostacolo che Sketch deve superare o risolvere.

ÖVERLEV COMIX ZONE

Sketch Turner är inblandad upp till blackflaskan. Mortus tecknar fasansfulla varelser som strider mot Sketch på varje seriebild. Om Mortus förstör Sketch kommer den där storhetsvansinniga Mutanten att bli verklig och jorden kommer att bli dödsmärkt under hans styre!

Men det finns hopp. Nu när han blivit en superhjälte i en tecknad serie, kan Sketch verkligen sparka några ändor. Sketch kan omedelbart slåss som en en-mans legotruppspluton!

PLUS! Sketchs tama rätta Roadkill har morlat till en dödlig attackgnagare. Sketch kan bussa honom på Mortus Mutanter och vara säker på att det alltid får chockerande följder.

OCH! Alissa Cyan backar upp Sketch med ständiga lägesrapporter och råd i striden. Har Mortus planer för henne också?

Comix Zone har tre avsnitt. Varje avsnitt är två sidor i serieboken med många paneler i aktion. Varje panel innehåller en risk, ett problem eller hinder som Sketch måste klara av.

OVERLEEF DE COMIX ZONE!

Sketch Turner zit tot aan z'n nek in de inkt. Mortus tekent afgrijselijke wezens die het in elke kolom tegen Sketch opnemen. Als Mortus Sketch vernietigt, wordt die megalomaanse Mutant tot werkelijkheid en de Wereld wordt aan zijn wil overgeleverd!

Maar er is hoop. Nu hij een superhero in een beeldverhaal geworden is kan Sketch zijn mannetje staan. Sketch kan plotseling vechten alsof hij een eenpersoons huurpeleton is!

PLUS! Sketch's huisdiertje is een rat die Roadkill heet en in een killer attack knaagdier verandert. Sketch kan hem zo op de Mortus Mutanten afsturen en kan er van op aan dat er altijd schokkende gebeurtenissen volgen.

EN! Alissa Cyan ondersteunt Sketch met voortdurende situatie rapporten en advies over gevechten. Wat is Mortus met haar van plan?

Comix Zone kent drie episoden. Elke episode is twee pagina's van een strip waarin vele actiekolommen voorkomen. Elke kolom houdt een levensgevaarlijke situatie, een puzzel of een hindernis in die Sketch te boven moet komen.

Can Sketch make it to the end of the book? Can he defeat Mortus and come back to the real world? The future is in your hands.

Schafft Sketch es bis ans Ende des Hefts? Kann er Mortus besiegen und in die wirkliche Welt zurückkehren? Die Zukunft liegt in Ihren Händen

Sketch y parviendra t-il à la fin de la bande dessinée? Peut-il vaincre Mortus et revenir dans le monde réel? Son avenir est entre vos mains

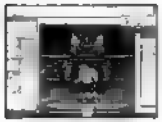
¿Logrará Sketch llegar al final del libro? ¿Podrá derrotar a Mortus y regresar al mundo real? El futuro está en tus manos

Riuscirà Sketch a raggiungere la fine del libro e sconfiggere Mortus per ritornare al mondo della realtà? Il futuro è nelle vostre mani

Klarar sig Sketch till slutet av boken? Kan han besegra Mortus och komma tillbaka till den verkliga världen? Framtiden ligger i dina händer

Kan Sketch het eind van het stripboek halen? Kan hij Mortus verslaan en naar de echte wereld terugkeren? De toekomst ligt in jouw handen

THE SCREEN



HEALTH METER

This shows how much life Sketch has left. When the green bar runs out and a red alert appears, better have some Ice Tea ready.

HEALTH TIP

Sketch depletes some of his health when performing special moves or hitting solid objects. So think smart. Don't waste energy when you can use your brain (or explosives!) to do the dirty work.

INVENTORY

Holds your power-up items. You can carry up to three inventory items at a time. (See page 20.)

ATTACK ARROW

A flashing arrow prompts Sketch to the next panel as soon as he's conquered the one he's in. Sometimes Sketch will have a choice of two routes. Take your chances.

DER BILDSCHIRM

Inventar

Gesundheitsanzeige

Wegepfeil

GESUNDHEITSANZEIGE

Hier sehen Sie, wieviel Lebenskraft Sketch noch bleibt. Wenn die grüne Leiste verschwindet und ein rotes Warnlicht erscheint, halten Sie besser ein Glas Eistee bereit.

GESUNDHEITSTIP

Sketch schadet seiner Gesundheit mit Spezialbewegungen oder Schlägen auf feste Gegenstände. Sie-in Sie daher clever. Vergeuden Sie keine Energie, wenn Ihr Gehirn (oder eine Sprengladung!) die schwere Arbeit genauso gut verrichten kann.

INVENTAR

Hier werden Ihre Power-Ups aufbewahrt. Sie können bis zu drei Inventargegenstände gleichzeitig bei sich haben (siehe Seite 20).

WEGEPFEIL

Sobald Sketch seine Aufgaben in einem Bild bewältigt hat, weist ihm ein blinkender Pfeil den Weg ins nächste Bild. Manchmal stehen zwei Wege gleichzeitig offen. Viel Glück bei der Entscheidung!

L'ECRAN

APPAREIL DE MESURE DE LA SANTE

Cet appareil permet de savoir quel potentiel de vie il reste à Sketch. Lorsque la barre verte s'éteint et qu'une alerte rouge apparaît, il vaut mieux préparer un thé glacé.

CONSEIL DE SANTE

Sketch faiblit à chaque fois qu'il exécute des mouvements spéciaux ou qu'il frappe des objets solides. Alors soyez malin. Ne gaspillez pas de l'énergie si vous pouvez utiliser votre cerveau (ou des explosifs !) pour faire le sale travail.

INVENTAIRE

C'est ici que se trouvent les objets revitalisants. Vous pouvez vous en procurer trois à la fois (Voir page 20).

FLECHE D'ATTAQUE

Une flèche clignotante propulse Sketch à la prochaine vignette dès qu'il a conquis celle où il se trouve. De temps en temps, Sketch aura le choix entre deux routes possibles. Il va falloir prendre des risques !

LA PANTALLA

Inventario

Medidor de salud

Flecha de ataque

EL MEDIDOR DE SALUD

Te muestra cuánta vida le queda a Sketch. Cuando se acabe la barra verde y aparezca una alerta roja, ¡más vale que tengas un té con hielo preparado!

CONSEJO PARA LA SALUD

Sketch pierde parte de su salud cuando ejecuta movimientos especiales o golpea objetos sólidos. Piensa bien. No derroches energía cuando puedes usar el cerebro (¡o explosivos!) para hacer el trabajo sucio.

INVENTARIO

Guarda tus objetos especiales. Puedes llevar hasta tres objetos del inventario a la vez. (Consulta la página 20.)

FLECHA DE ATAQUE

Una flecha parpadeante te señala a Sketch la siguiente viñeta en cuanto conquista la viñeta en la que está. A veces Sketch podrá escoger entre dos rutas. ¡Arriésgate!

LO SCHERMO

Inventory: Inventario

Health Meter: Salutometro

Attack Arrow: Freccia d'attacco

SALUTOMETRO

Questo indica la vita che rimane a Sketch. Quando la barra verde termina e compare un allarme rosso, preparatevi una tazza di the freddo.

SUGGERIMENTO PER LA SALUTE

Sketch esaurisce parte della sua salute quando effettua mosse speciali o colpisce oggetti solidi. Attenti perciò. Non sprecate energia quando usate il cervello (o gli esplosivi) per svolgere certi compiti impegnativi.

INVENTARIO

Contiene gli articoli che vi serviranno durante la missione. Potete avere con voi un massimo di tre articoli d'inventario allo stesso tempo. (Vedi pagina 20.)

FRECCIA D'ATTACCO

Una freccia lampeggiante spinge Sketch al pannello successivo non appena ha conquistato il pannello in cui si trova. A volte Sketch può scegliere fra due rotte. La scelta è vostra.

SKÄRMEN

Inventering

Hälsomätare

Attackpil

HÄLSOMÄTARE

Den visar hur mycket liv det finns kvar på Sketch. När den gröna ribban har slut och högsta larm-beredskap kommer upp, är det bäst att ha räddat till handa.

HÄLSOTIPS

Sketch förbrukar en del av sin hälsa när han utför specialrörelser eller träffar ett massivt objekt. Tänk klyftigt. Slösa inte energi när du kan använda hjärnan (eller sprängladdningar) till att utföra det smutsiga arbetet.

INVENTERING

innehåller dina power-up-objekt. Du kan bära upp till tre inventarieobjekt åt gången. (Se sid 20)

ATTACKPIL

En blinkande pil tvingar Sketch till nästa panel så snart han klarat av den han är ibland kan Sketch välja mellan två olika vägar. Tag chansen!

HET SCHERM

Inventaris

Gezondheidsmeter

Attackpijl

GEZONDHEIDSMETER

Dit geeft aan hoeveel leven Sketch overheeft. Als de groene balk leeg is en de rode waarschuwing verschijnt, heb je ICE TEA nodig.

GEZONDHEIDSTIP

Sketch verbruikt gezondheid als hij speciale moves maakt of solide voorwerpen raakt. Denk na. Verspeel geen energie als je je hersens (of explosieven) kunt gebruiken om een vuil baantje op te knappen.

INVENTARIS

Hier worden je power up items bewaard. Je kunt maximaal drie inventaris items meedragen. (Zie bladzijde 20)

ATTACKPIJL

Een flitsende pijl wenkt Sketch naar het volgende plantje zo gauw als hij het laatste bedwongen heeft. Soms heeft Sketch een keuze uit twee wegen. Grijp je kans.

INVENTORY ITEMS

Look for these life-saving items in every panel during Sketch's travels through the Comix Zone. Pick up as many as you can! To pick up an item, stand over it and press the D-Pad down.

ROADKILL

This is Sketch's pet rat. His tail got electrified during the warp, so let him use his new-found ability to your advantage. ZZZAP 'em! Don't forget: Roadkill has a good sense of smell; he can often sniff out hidden goods!

ICE TEA

A swallow of this refreshing drink will partially restore a depleted health meter. Save some for bad times!

SUPERHERO

This fist turns Sketch into a page-ripping superhero!!! Use it when the going gets tough.

INVENTARGEGENSTÄNDE

Es lohnt sich, auf Sketchs Reise durch die Comix Zone in jedem Bild nach diesen lebensrettenden Gegenständen zu suchen, und so viele davon mitzunehmen, wie nur möglich. Um einen Gegenstand aufzuheben, stellen Sie sich darauf und drücken das Steuerkreuz nach unten.

ROADKILL

Die Ratte, die Sketch sich als Haustier hält. Ihr Schwanz wurde bei ihrer Verwandlung elektrisiert. Nutzen Sie diese neuerworbene Fähigkeit zu Ihrem Vorteil. Heizen Sie den Gegnern ein! Vergessen Sie auch nicht: daß Roadkills Geruchssinn hochentwickelt ist - oft kann er versteckte Schätze mit der Nase aufspüren!

EISTEE

Ein Schluckchen von diesem erfrischenden Getränk läßt die grüne Leiste auf Ihrer Gesundheitsanzeige wieder etwas wachsen. Gehen Sie sparsam mit der kostbaren Flüssigkeit um, denn Sie könnten sie irgendwann einmal wirklich brauchen!

SUPERHELD

Mit dieser Faust verwandelt Sketch sich in einen atemberaubenden Superhelden!!! Greifen Sie darauf zurück, wenn Sie in Not geraten.

LES OBJETS DE L'INVENTAIRE

Cherchez ces objets de sauvetage que vous trouverez dans chaque vignette pendant les voyages de Sketch dans la Comix Zone. Prenez-en autant que vous pouvez ! Pour prendre un objet, placez-vous dessus et appuyez sur le bas du D-Pad.

ROADKILL

C'est le rat domestique de Sketch. Sa queue a été électrifiée pendant la guerre, alors vous pouvez utiliser cette nouvelle force à votre avantage. EXTERMINEZ-LES ! N'oubliez pas, Roadkill a du flair : il est capable de détecter des objets cachés !

LE THE GLACE

Une gorgée de cette boisson rafraîchissante vous permettra de reprendre de l'énergie lorsque l'appareil de mesure de la santé sera épuisé. Gardez-en pour les dures épreuves.

OBJETOS DEL INVENTARIO

Busca estos objetos salvavidas en cada viñeta durante los viajes de Sketch por la Zona Comix. Recoge tantos como puedas! Para recoger un objeto colócate encima de él y pulsa el Panel D hacia abajo.

ROADKILL

Se trata de la rata mascota de Sketch. Su cola quedó electrificada durante el viaje por el tiempo, así que déjale que use esta habilidad que acaba de descubrir a tu favor ... ¡A POR ELLOS! Y recuerda que Roadkill tiene muy buen olfato, ¡a menudo podrá oler tesoros escondidos.

TÉ CON HIELO

Un trago de esta refrescante bebida te devolverá parte de tu medidor de salud. ¡Guarda algo para cuando las cosas se pongan feas!

SUPERHEROE

¡Este puño hace que Sketch se convierta en un superhéroe de campeonato! ¡Utilízalo cuando las cosas se pongan feas!

ARTICOLI D'INVENTARIO

Cercate questi articoli salvavita in ciascun pannello durante i viaggi di Sketch nella Comix Zone. Sceglietene quanti più potete. Per raccogliere un articolo, spostatevi sull'articolo e premete verso il basso il D-Pad (Quadro comando direzionale).

ROADKILL IL RATTO

Questo è il ratto domestico di Sketch. Durante la catastrofe la sua coda si è elettrizzata, ma lasciate che usi questa straordinaria qualità a vostro vantaggio. ZZZAP annientatelo tutti! Ricordate Roadkill ha un ottimo olfatto e riesce a scoprire articoli nascosti!

TÈ GHIACCIATO

Un sorso di questa bibita rinfrescante ripristina parzialmente un salutometro esaurito. Conservatene un po' per quando le cose si mettono male!

Questo pugno trasforma Sketch in uno straordinario supereroe!!! Usatelo quando ci sono troppi guai in vista.

INVENTARIEOBJEKT

Titta efter dessa livräddningsobjekt i varje panel under Sketchs resor genom Comix Zone. Plocka upp så många du kan! Plocka upp ett objekt genom att stå över det och trycka ner D-pad.

ROADKILL

Den här är Sketchs lama råtta. Hans svans elektrifierades under en warp, så låt honom använda sin nyfunna förmåga till din fördel. ZZZAP, men Glöm inte att Roadkill har ett bra luktsinne - han kan ofta nosa fram gömda varor!

ISTE

En klunk av denna uppfriskande dryck kommer delvis att återställa en förbrukad hälsomätare. Spar lite till dåliga tider!

SUPERHJÄLTE

Denna nåve gör Sketch till en fantastisk supermjälte!!! Använd den när läget blir tufft.

INVENTARIS ITEMS

Kijk in elk paneel uit naar deze levensreddende middelen gedurende Sketch' reis door de Comix Zone. Pik er zoveel mogelijk op! Om een item op te pikken moet je er bovenop gaan staan en op de D-Pad drukken.

ROADKILL

Dit is Sketch' huisdier, een rat. Zijn staart stond gedurende de warp onder stroom, dus maak gebruik van zijn nieuwe bekwaamheid. ZZZAp ze! Vergeet niet dat Roadkill een goede neus heeft - hij kan goed verborgen dingen opsporen.

ICE TEA

Een slokje van deze frisse drank vult een lege gezondheidsmeter weer op. Spaar wat thee voor moeilijke momenten!

SUPERHERO

Deze vuist maakt van Sketch in een scheurende Super Held! Gebruik het als het laat wordt.

KNIFE

A good old-fashioned long-range weapon. Great for turning switches and setting off explosives at a distance.

GRENADE

Some hard-to-reach bozo giving you a hard time? Throw him one of these and watch the fireworks!

BOMB

Danger - high explosives. A dynamite weapon that blasts whatever's nearby - including Sketch!

SURPRISE

Pick up the "?" and you could get any of the other power-ups, or .KABOOM! So, don't touch these if your health is low!

MESSER

Eine gute, altbewährte Langstreckenwaffe. Es gibt nichts Besseres, um aus sicherer Entfernung Schalter zu betätigen und Sprengladungen in die Luft zu jagen.

GRANATE

Macht Ihnen ein Gegner das Leben schwer an den kaum heranzukommen ist? Werfen Sie doch 'mal so ein E nach ihm

BOMBE

Vorsicht! Höchste Explosionsgefahr! Der Knallkörper jagt alles in die Luft, was sich in der Nähe befindet - auch Sketch!

ÜBERRASCHUNG

Hinter dem »?« verbirgt sich eines der Power-Ups oder KRAWUMM! Also besser die Finger davon lassen, wenn es sowieso schon nicht allzu gut um Ihre Gesundheit steht!

SUPER HEROS

Ce poing transforme Sketch en un super héros épatant. Utilisez-le quand la tâche devient difficile

COUTEAU

Une bonne vieille arme à longue portée. Super pour déclencher des interrupteurs et pour lancer des explosifs à distance.

GRENADE

Un abruti hors de portée vous veut du mal ? Lancez-lui une des grenades et vous verrez le beau feu d'artifices !

BOMBE

Danger - explosifs puissants ! Une dynamite qui détruit tout ce qui l'entoure - y compris Sketch !

SURPRISE

Prenez le "?" et vous pourrez avoir n'importe quel objet revitalisant ou - BADABOUM ! Alors n'y touchez pas si le niveau de santé est bas !

CUCHILLO

Un arma de largo alcance de las de toda la vida. Estupenda para encender interruptores y hacer volar explosivos a distancia.

GRANADA

¿Qué? ¿un cretino a distancia que te da la lata? Lánzale una de éstas y ¡a disfrutar de los fuegos artificiales!

BOMBA

Peligro, ¡explosivos! Una Bomba que destroza todo lo que encuentre cerca ¡y, incluyendo a Sketch!

SORPRESA

Recoge la "?" y puedes o bien obtener cualquiera de los otros objetos especiales, o bien ¡BUUMM! Si andas mal de salud, ¡no las toques!

COLTELLO

Un'ottima arma di vecchio stampo a lungo raggio. Utilissimo per accendere e spegnere interruttori e per far saltare esplosivi da lontano

GRANATA

Una pesca difficile da colpire vi sta dando fastidio? Lanciategli una di queste e guardate che fuochi d'artificio!

BOMBA

Attenzione - pericolo di esplosione! Un'arma di dinamite che fa esplodere tutto quanto le circonda ¡Sketch incluso!

SORPRESA

Prendete il "?" e forse troverete un oggetto utile, oppure BUUUUM! Non toccatelo se il livello del salutometro è un po' basso!

KNIV

Ett bra gammaldags långdistansvapen. Toppen till att knäppa på kontakter och avfyra bomber på avstånd med

HANDGRANAT

Ger någon svårtkomlig lille dig problem? Kasta till honom en sån' här och titta på fyrverkeriet!

BOMB

Fara - högexplosivt! Ett dynamitvapen som får det som finns närheten att explodera inklusive Sketch!

ÖVERRASKNING

Plocka upp "?" och du kan få någon av de andra power-ups eller KABOOM! För dem inte om din hälsa är dålig

MES

Een goed ouderwets wapen voor een afstand. Je kunt er enorm goed schakelaars mee activeren en er van een afstand explosieve stoffen mee opblazen.

GRANAAT

Iemand die niet gemakkelijk te bereiken is en problemen veroorzaakt? Gooi een granaat en bekijk het vuurwerk!

BOM

Gevaar - explosieve stoffen! Een dynamiet wapen dat alles in de omgeving laat exploderen - inclusief Sketch!

VERRASSING

Pik de "?" op en je kan een power-up te pakken hebben of KABOOM! Als je gezondheid laag staat, kun je ze beter links laten liggen!

MUTANT HIT LIST

Behold your enemies! They stang, bite, shock and hit like a freight train. When you destroy them, Mortus draws more

GRAVIS THE BULLY

This android brute only appears to be dumb and slow. Watch out for his sentinel attacks

STRIGIL THE ASSASSIN

These shadow assassins have a deadly way with crowbars

SPAWN MUTANT

The Mutant's true form? Don't try to grab him or you'll find out!

MONGORIA

These super quick terrors may be the worst threat short of Mortus himself They hate each other so play that to your advantage

MUTANTEN-ABSCHUSSLISTE

Sehen Sie sich Ihre Gegner bloßz an! Sie stechen, beißen, stoßen und schlagen um sich wie die leibhaftigen Teufel Und wenn Sie endlich ein paar davon besiegt haben, zeichnet Mortus mehr

GRAVIS THE BULLY (GRAVIS, DER TYRANN)

Dieser brutale Androide ist nur scheinbar dumm und langsam Nehmen Sie sich ganz besonders vor seinen Wachangriffen in acht.

STRIGIL THE ASSASSIN (STRIGIL, DER KILLER)

In den Händen der schattenhaften Meuchlers ist ein Brecheisen zur schrecklichen Waffe

SPAWN MUTANT (MUTANTEN-LAICH)

Das wahre Gesicht des Mutanten? Versuchen Sie ja nicht, ihn zu packen, sonst gibt es ein böses Erwachen

MONGORIA

Die superschnellen Schreckensgeschopfe stellen vielleicht abgesehen von Mortus selbst, die schlimmste Bedrohung dar Sie hassen einander, nutzen Sie dieses Wissen zu Ihrem Vorteil

LISTE DES MUTANTS

Voici vos ennemis ! Ils piquent, mordent, attaquent et frappent comme des déraités, lorsque vous les anéantissez Mortus renchérit.

GRAVIS LA BRUTE

Cette brute androide semble n être que bête et lente Mais attention à ses attaques de sentinelle

STRIGIL L'ASSASSIN

Ces assassins fantomes peuvent être mortels avec leurs pieds-de-biche

SPAWN LE MUTANT

Vous voulez savoir la nature reelle de ce Mutant ? N'essayez pas de le chercher ou vous le trouverez

MONGORIA

Ces terreurs super rapides pourraient bien être la pire des menaces mis à part Mortus lui-même Ils se detestent, alors tirez-en un avantage

LISTA DE MUTANTES SENTENCIADOS

¡Cuidado con tus enemigos! Pican, muerden, asustan y golpean cosa fina. Cuando los destruyes, Mortus dibuja más.

GRAVIS EL MATÓN

Este bruto androide parece ser idiota y lento, pero las apariencias engañan. Cuidado con sus ataques de centinela.

STRIGIL EL ASESINO

Estos espectros asesinos son mortales con las palancas.

SPAWN EL MUTANTE

¿Es este su auténtico aspecto de mutante? ¡No intentes averiguarlo o pronto lo averiguarás!

MONGORIA

Estos terrores ultrarápidos pueden ser lo peor amenaza, aparte del mismo Mortus. Se odian mutuamente, o eso que trata de sacar provecho de ello.

ELENCO DEI MUTANT

Attenti ai nemici! Pungono, mordono, scoccano e colpiscono come un treno merci. Quando li distruggete Mortus ne trova altri.

GRAVIS THE BULLY Gravis il Prepotente

Questa bestia androide sembra dotata di scarse capacità mentali. Attenti perché attacca le sentinelle

STRIGIL THE ASSASSIN

Strigil l'assassino Questi assassini ombra sono micidiali con le barre

SPAWN MUTANT

La forma vera dei Mutanti? Non cercate di affrontarlo o saprete la risposta a questa domanda!

MONGORIA

Questi esseri terrificanti supervapidi rappresentano la minaccia peggiore, eccetto Mortus stesso. Si odiano a vicenda usate questo aspetto a vostro vantaggio

MUTANT HIT-LISTA

Se dina fiender! De sticker, biter, stöter och träffar dig som ett godståg. När du [redacted]

GRAVIS TYRANNEN

Den här tyranniska androiden bara verkar slum och långsam. Se upp för hans vaktpostattacker.

STRIGIL LÖNNMÖRDAREN

Dessa skuggmördare har ett dödligt teknik med brädkärn

MUTANT YNGEL

Mutanternas sanna skepnad? Försök inte gripa tag i honom för då får du rede på det?

MONGORIA

Dessa supersnabba satungar kan vara det värsta hotet förutom Mortus själv. De hatar varandra så använd det till din [redacted]

MUTANT HIT LIJST

Hier staan je tegenstanders! Ze steken, bijten, geven je een schok en komen zo hard als een vrachttrein aan. Als je ze vernietigt tekent Mortus er wat bij.

GRAVIS DE BULLY

Deze androide bruut tijd alleen maar dom en langzaam te zijn. Kijk uit voor zijn schildwacht aanvallen

STRIGIL DE ASSASSIN

Deze schaduw sluipmoordenaars zijn dodelijk handig met koevoeten

SPAWN MUTANT

De Mutant's ware vorm? Probeer hem niet vast te grijpen of je vindt 't uit!

MONGORIA

Deze supersnelle verschrikkingen vormen misschien wel de ergste bedreiging, met uitzondering van Mortus zelf. Ze haten elkaar maak hier dus gebruik van

COCOON CRAWLER

Intended as a food source for newborn Mutants, these creatures will sting no matter who you are!

STYX THE MONK

Gives an entertaining gymnastics show while leaning you apart from atop his hydraulic staff. Your jumping skill will prove useful here!

PELAGUS

A squid? A man? The devil? Watch out for his bouncing slime-ball and spring attacks

FLYING CREATURE

Not very tough - a few jump kicks or uppercuts will do. But beware - these creatures are part of a larger being

KOKONKRIECHER

Diese Wesen dienen neugeborenen Mutanten als Nahrung. Sie stechen jeden, der ihnen zu nahe kommt!

STYX, DER MÖNCH

Er unterhält Sie mit einer hübschen Turnvorführung und zerlegt Sie gleichzeitig mit seinem hydraulischen Stab. Ihre Fähigkeit, hoch in die Luft zu springen, könnte sich hier als nutzlich erweisen!

PELAGUS

Ein Tintenfisch? Ein Mensch? Der Leibhaftige? Nehmen Sie sich vor seinem hupfenden Schleimball und seinen Sprungfederangriffen in acht!

FLIEGENDES WESEN

Kein schwieriger Gegner - hier reichen einige Tritte aus der Luft oder Kinnhaken. (Doch Vorsicht: Diese Wesen gehören einer größeren Kreatur an...)

COCOON LE REPTILE

Sources de nourriture pour les mutants nouveaux-nés, ces creatures vous piqueront, qui que vous soyez

STYX LE MOINE

Il donne un spectacle de gymnastique divertissant tout en vous réduisant en morceaux du haut de son bâton pastoral hydraulique. Votre technique de saut peut se révéler utile ici !

PELAGUS

Un calamar ? Un homme ? Le diable ? Gare à sa balle de limon rebondissante et à ses attaques par bonds

CRÉATURE VOLANTE

Pas très méchante - quelques coups de pied en tourbillon ou coups de poing hauts volligo (uppercuts) feront affaire. Mais attention - ces créatures ne sont qu'une partie d'un être plus dangereux

BICHOS

Estas criaturas, que en principio son una fuente de alimentación para los mutantes recién nacidos, ¡te picarán sea quien seas!

STYX EL MONJE

Te hará una entretenida exhibición de gimnasia mientras te desgarra desde su bastón hidráulico. Tu habilidad para saltar le vendrá muy bien aquí!

PELAGUS

¿Un calamar? ¿un hombre? ¿el demonio? ¡Cuidado con su pelota de cieno que bota y con sus ataques muelle!

CRIATURA VOLADORA

No es muy dura, unas pocas patadas con salto o unos pocos ganchos te bastarán. Pero ten cuidado, estas criaturas son parte integrante de un ser mucho mayor

COCOON CRAWLER

Intese come cibo per nutrire i Mutanti neonati: questa creature pungono, a prescindere da chi siete!

STYX THE MONK (STYX IL MONACO)

Fa un divertente spettacolo di ginnastica mentre vi fa letteralmente a pezzi dalla cima del suo bastone idraulico. Dovrete usare la vostra abilità nel saltare!

PELAGUS

Seppia? Uomo? Demonio? Attenti ai salti della sua massa informe ed ai suoi attacchi a molla!

FLYING CREATURE (CREATURA VOLANTE)

Non molto forte - va no liberato con qualche salto o montante. Ma attenti, perché queste creature appartengono ad un essere più grande

COCOON-KRYP

Avsedda som mat åt nyfödda Mutanter. Dessa varelser sticker oavsett vem du är!

MUNKEN STYX

Ger en underhållande gymnastikuppvisning medan han sliter dig i stycken med toppen av sin hydrauliska stav. Din förmåga att hoppa kommer att vara användbar här!

PELAGUS

En bläckfisk? En man? Djävulen? Se upp för hans studsande slemboll och språngattacker!

FLYGANDE VARELSE

Inte särskilt luff - några hoppsparkar eller uppercuts räcker. Men akta dig - dessa kräk är en del av en större varelse

COCOON CRAWLER

Bedoeld als een bron van voedsel voor pasgeboren Mutanten, maar deze wezens steken je, wie je ook bent!

STYX DE MONK

Levert een onderhoudende gymnastiekvertoning terwijl hij je aan het eind van zijn hydraulische staf heeft en je verscheurt. Gelukkig kan je goed springen!

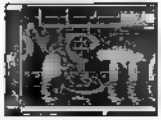
PELAGUS

Een inktvis? Een man? De duivel? Kijk uit voor deze sluitende slijmbal en zijn springveer aanvallen!

FLYING CREATURE

Niet zo taai - een paar jump kicks of uppercuts zijn genoeg. Maar kijk uit - deze wezens maken deel uit van een groter wezen

EPISODES



NIGHT OF THE LIVING MUTANTS

The sewers are alive with Mutants traps and dead ends. They're guarding the place with their lives. Why?? Learn the ropes.

WELCOME TO THE TEMPLE - NOT!

Fight for your life, while a screaming crowd calls for your head. Is this a training ground for the syndicate?

CURSE OF THE DEAD SHIPS

This wreckage graveyard holds a deadly secret. Does the story end here???

FOLGEN

DIE NACHT DER LEBENDEN MUTANTEN

In der Kanalisation wimmelt es nur so von Mutanten. Fallen und Sackgassen. Die monster schutzen den Ort mit ihrem Leben. Weshalb?? Finden Sie's heraus.

WILLKOMMEN IM TEMPEL - ODER VIELLEICHT AUCH NICHT

Kämpfen Sie um Ihr Leben, während eine aufgepeitschte Zuschauermenge johlend nach Ihrem Kopf verlangt. Ist dies ein angemessener Übungsplatz für das Syndikat?

DER FLUCH DER VERSUNKENEN SCHIFFE

In diesem Wrackfriedhof liegt ein tödliches Geheimnis verborgen. Ist hier das Ende der Geschichte zu finden???

LES EPISODES

LE POUVOIR DES MUTANTS VIVANTS

Les égouts grouillent de mutants, de pièges et d'impasses. Ils défendent l'endroit en le payant de leur vie. Pourquoi?? A vous de le deviner.

BIENVENUE AU TEMPLE - ATTENTION DANGER!

Faites tout pour sauver votre peau alors qu'une foule déchaînée a mis votre tête à prix. Serait-ce un terrain d'exercice pour des organisations criminelles?

LA MALÉDICTION DES VAISSEAUX FANTÔMES

Ce cimetière d'épaves renferme un secret mortel. L'histoire s'arrête-t-elle là ???

EPISODIOS

LA NOCHE DE LOS MUTANTES VIVIENTES

Las alcantarillas están llenas de mutantes, trampas y callejones sin salida. Están defendiendo el lugar con sus vidas. ¿Por qué? Aprende a moverte por la zona.

BIENVENIDO AL TEMPLO - NO TE LO CREAS!

Lucha para defender tu vida mientras una multitud pide tu cabeza a gritos. ¿Es un campo de entrenamiento para el sindicato?

LA MALDICIÓN DE LOS BUQUES FANTASMAS

Este cementerio de naufragios guarda un secreto mortal. ¿Acaba aquí la historia?

EPISODI

LA NOTTE DEI MUTANT VIVENTI

Le fogne sono piene di Mutant, di trappole e di vicoli ciechi. I Mutant proteggono questo luogo con la vita. Perché? Scopritelo.

BENVENUTI AL TEMPIO - NON PROPRIO!

Salvatevi, mentre una folla urla e chiede la vostra vita. Forse questo è il terreno dove vengono addestrati i rinnegati?

LA MALEDIZIONE DELLE NAVI MORTE

Questo cimitero di relitti contiene un segreto mortale. La storia finisce qui???

AVSNITT

HOJDEN AV LEVANDE MUTANTER

Avloppen kryllar med Mutanter, fällor och återvändsgränder. De vaktar stället med sina liv. Varför?? Lär dig knepen.

VÄLKOMMEN TILL TEMPLET - HOT

Stäss för livet, medan skrikande folkmassor vill se dig död. Är detta en övningsplats för syndikatet?

De döda skeppens förbannelse På vrakkyrkogården finns en dödlig hemlighet. Tar berättelsen slut här???

DE NACHT VAN DE LEVENDE MUTANTEN

De riolen wemelen van de Mutanten, met vallen en doodlopende buizen. Ze bewaken de plaats met hun leven. Waarom?? Leer er een touwtje aan vast te knopen!

WELKOM IN DE TEMPLE - OF NIET!

Vecht voor je leven terwijl een tierende massa achter je aanzit. Is dit training voor het syndicaat?

DE VLOEK VAN DE DODE SCHEPEN

Deze begraafplaats voor wrakken verbergt een dodelijk geheim. Is dit het eind van het verhaal???

CREDITS

CONCEPT
DESIGN & ART DIRECTION
Peter Morawiec

TECHNICAL DIRECTOR & PROGRAMMER
Adrian Stephens

MUSIC & SOUND EFFECTS
Howard Drossin

ART
Aoki Kunitake Fei Cheng, Craig Stitt

ANIMATION
Chris Senn
Tom Tobey
Bob Steele,
Ross Harris
Dean Ruggles

CONCEPTUAL ART
Tony DeZuniga, Alex Niño

MITWIRKENDE

IDEE
GESTALTUNG UND KÜNSTLERISCHE LEITUNG
Peter Morawiec

TECHNISCHE LEITUNG UND PROGRAMMIERUNG
Adrian Stephens

MUSIK UND SOUNDEFFEKTE
[redacted]

KÜNSTLERISCHE BEARBEITUNG
Aoki Kunitake, Fei Cheng, Craig Stitt

ANIMATIONEN
Chris Senn, Tom Tobey, Dean Ruggles
Bob Steele, Ross Harris

KÜNSTLERISCHER ENTWURF
Tony DeZuniga, Alex Niño

SKRIPT FÜR DIE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ
Adrian Stephens, Peter Morawiec
Robert Morgan, Dean Lester

GENERIQUE

CONCEPT
DIRECTION ARTISTIQUE
Peter Morawiec

DIRECTEUR TECHNIQUE & PROGRAMMEUR
Adrian Stephens

MUSIQUE ET EFFETS SONORES
Howard Drossin

DESSIN
Aoki Kunitake, Fei Cheng, Craig Stitt

ANIMATION
Chris Senn, Tom Tobey, Dean Ruggles
Bob Steele, Ross Harris

DESSIN CONCEPTUEL
Tony DeZuniga, Alex Niño

SCRIPT
Adrian Stephens, Peter Morawiec
Robert Morgan Dean Lester

AGRADECIMIENTOS

CONCEPTO,
DISEÑO Y DIRECCIÓN ARTISTICA
Peter Morawiec

DIRECTOR TECNICO Y PROGRAMADOR
Adrian Stephens

MUSICA Y EFECTOS DE SONIDO
Howard Drossin

DIBUJOS
Aoki Kunitake, Fei Cheng, Craig Stitt

ANIMACIÓN
Chris Senn, Tom Tobey, Dean Ruggles, Bob Steele Ross Harris

ARTE CONCEPTUAL
Tony DeZuniga, Alex Niño

AI SCRIPTING
Adrian Stephens, Peter Morawiec
Robert Morgan, Dean Lester

COLLABORATORI

CONCETTO,
DESIGN E DIREZIONE ARTISTICA
Peter Morawiec

DIRETTORE E PROGRAMMATORE TECNICO
Adrian Stephens

MUSICA ED EFFETTI SONORI
Howard Drossin

[redacted]
Aoki Kunitake, Fei Cheng, Craig Stitt

ANIMAZIONE
Chris Senn, Tom Tobey, Dean Ruggles,
Bob Steele, Ross Harris

ARTE CONCETTUALE
Tony DeZuniga, Alex Niño

AI SCRIPTING
Adrian Stephens, Peter Morawiec,
Robert Morgan, Dean Lester

EFTERTEXT

CONCEPT
DESIGN AND & DIRECTION
Peter Morawiec

TECHNICAL DIRECTOR & PROGRAMMER
Adrian Stephens

MUSIC & SOUND EFFECTS
Howard Drossin

ART
Aoki Kunitake, Fei Cheng, Craig Stitt

ANIMATION
Chris Senn, Tom Tobey
Dean Ruggles, Bob Steel, Ross Harris

CONCEPTUAL ART
Tony DeZuniga, Alex Niño

AI SCRIPTING
Adrian Stephens, Peter Morawiec
Robert Morgan, Dean Lester

TITELROL

CONCEPT,
DESIGN & ART DIRECTION
Peter Morawiec

TECHNICAL DIRECTOR & PROGRAMMER
Adrian Stephens

MUSIC & SOUND EFFECTS
Howard Drossin

ART
Aoki Kunitake, Fei Cheng, Craig Stitt

ANIMATION
Chris Senn, Tom Tobey, Dean Ruggles,
Bob Steele, Ross Harris

CONCEPTUAL ART
Tony DeZuniga Alex Niño

A. SCRIPTING
Adrian Stephens, Peter Morawiec,
Robert Morgan, Dean Lester

A. SCRIPTING
Adrian Stephens, Peter Morawiec
Robert Morgan, Dean Lester

CHARACTER VOICES
Howard Drossin
Sketch, Mortus, Strigil, Kung-Fung Boss
Deborah Costa
General Alissa Cyan
Peter Morawiec
Gravis
Fei Cheng
Styx The Monk
Sue Ortlip
Mongoria

EXECUTIVE PRODUCER
Dean Lester

ASSOCIATE PRODUCER
Mike Wallis

PRODUCT MANAGERS
John Gillin, John Garner

MARKETING SPECIALIST
Clint Dyer

STIMMEN DER HAUPTDARSTELLER
Howard Drossin
Sketch, Mortus, Strigil, Kung-Fung-Anführer
Deborah Costa
General Alissa Cyan
Peter Morawiec
Gravis
Fei Cheng
Styx, der Mönch
Sue Ortlip
Mongoria

PRODUKTIONSLEITUNG
Dean Lester

PRODUKTIONSASSISTENZ
Mike Wallis

PRODUKTVERWALTUNG
John Gillin, John Garner

MARKETING-FACHMANN
Clint Dyer

VOIX DES PERSONNAGES
Howard Drossin
Sketch, Mortus, Strigil, Boss des Kung-Fung
Deborah Costa
General Alissa Cyan
Peter Morawiec
Gravis
Fei Cheng
Styx le moine
Sue Ortlip
Mongoria

PRODUCTEUR EXECUTIF
Dean Lester

PRODUCTEUR ASSOCIE
Mike Wallis

CHEFS DE PRODUIT
John Gillin, John Garner

RESPONSABLE MARKETING
Clint Dyer

VOCES DE LOS PERSONAJES
Howard Drossin -
Sketch, Mortus, Strigil, jefe de Kung-Fung
Deborah Costa -
General Alissa Cyan
Peter Morawiec
Gravis
Fei Cheng -
Styx el monje
Sue Ortlip -
Mongoria

PRODUCTOR EJECUTIVO
Dean Lester

PRODUCTOR ADJUNTO
Mike Walls

GERENTES DEL PRODUCTO
John Gillin, John Garner

ESPECIALISTA EN MARKET NG
Clint Dyer

VOCI DEI PERSONAGGI
Howard Drossin -
Sketch, Mortus, Strigil, Capo Kung-Fung
Deborah Costa -
Generale Alissa Cyan
Peter Morawiec
Gravis
Fei Cheng
Styx The Monk
Sue Ortlip
Mongoria

PRODUTTORE EXECUTIVE
Dean Lester

PRODUTTORE ASSOCIATO
Mike Walls

MANAGER DEL PRODOTTO
John Gillin, John Garner

SPECIALISTA MARKETING
Clint Dyer

CHARACTER VOICES
Howard Drossin
Sketch, Mortus, Strigil, Kung-Fung Boss
Deborah Costa -
General Alissa Cyan
Peter Morawiec
Gravis
Fei Cheng -
Styx the Monk
Sue Ortlip
Mongoria

EXECUTIVE PRODUCER
Dean Lester

ASSOCIATE PRODUCER
Mike Walls

PRODUCT MANAGERS
John Gillin, John Garner

MARKETING SPECIALIST
Clint Dyer

CHARACTER VOICES
Howard Drossin -
Sketch, Mortus, Strigil, jefe de Kung-Fung
Deborah Costa -
General Alissa Cyan
Peter Morawiec
Gravis
Fei Cheng
Styx The Monk
Sue Ortlip -
Mongoria

EXECUTIVE PRODUCER
Dean Lester

ASSOCIATE PRODUCER
Mike Walls

PRODUCT MANAGERS
John Gillin, John Garner

MARKETING SPECIALIST
Clint Dyer

LEAD TESTER
Kimberly Rogers

TESTERS
Sean Dodge,
Fernando Valderrama
Stephen Wong,
David Wood,
Chris Colon,
Mark Dawson
Mike Williams,
Arnold Feener,
Aron Drayer
Abe Navarro,
Roger Sommerville
Michael McCollum
Rob Prideaux,
Joel Breton,
Tony Lynch,
Jeff Junio,
Janine Cook,
Rey Alferez

MANUAL
Neil & Carol Ann Hanshaw.
Peter Morawiec

LEITUNG DER PRODUKTTESTS
Kimberly Rogers

PRODUKTTESTER
Sean Dodge,
Fernando Valderrama
Stephen Wong,
David Wood,
Chris Colon,
Mark Dawson,
Mike Williams,
Arnold Feener,
Aron Drayer,
Abe Navarro,
Roger Sommerville
Michael McCollum
Rob Prideaux
Joel Breton,
Tony Lynch,
Jeff Junio,
Janine Cook,
Rey Alferez

HANDBUCH
Neil & Carol Ann Hanshaw.
Peter Morawiec

DIRECTEUR DES ESSAIS
Kimberly Rogers

RESPONSABLES DES ESSAIS
Sean Dodge
Fernando Valderrama.
Stephen Wong.
David Wood
Chris Colon.
Mark Dawson.
Mike Williams.
Arnold Feener
Aron Drayer.
Abe Navarro
Roger Sommerville.
Michael McCollum.
Rob Prideaux
Joel Breton.
Tony Lynch.
Jeff Junio
Janine Cook
Rey Alferez

MANUEL
Neil & Carol Ann Hanshaw
Peter Morawiec

JEFE DE PRUEBAS
Kimberly Rogers

PRUEBAS
Sean Doidge,
Fernando Valderrama,
Stephen Wong,
David Wood,
Chris Colon,
Mark Dawson,
Mike Williams,
Arnold Feener,
Aron Drayer
Abe Navarro,
Roger Sommerville
Michael McCollum,
Rob Prideaux,
Joel Breton,
Tony Lynch,
Jeff Junio,
Janine Cook
Rey Alferez

MANUAL
Neil y Carol Ann Hanshaw,
Peter Morawiec

LEAD TESTER
Kimberly Rogers

COLLADO
Sean Doidge,
Fernando Valderrama,
Stephen Wong,
David Wood,
Chris Colon,
Mark Dawson,
Mike Williams,
Arnold Feener,
Aron Drayer
Abe Navarro,
Roger Sommerville,
Michael McCollum,
Rob Prideaux
Joel Breton,
Tony Lynch
Jeff Junio,
Janine Cook,
Rey Alferez

MANUALE
Neil e Carol Ann Hanshaw
Peter Morawiec

LEAD TESTER
Kimberly Rogers

TESTERS
Sean Doidge,
Fernando Valderrama,
Stephen Wong,
David Wood,
Chris Colon,
Mark Dawson,
Mike Williams,
Arnold Feener,
Aron Drayer
Abe Navarro,
Roger Sommerville,
Michael McCollum,
Rob Prideaux
Joel Breton,
Tony Lynch,
Jeff Junio,
Janine Cook,
Rey Alferez

MANUAL
Neil & Carol Ann Hanshaw
Peter Morawiec

LEAD TESTER
Kimberly Rogers

TESTERS
Sean Doidge,
Fernando Valderrama,
Stephen Wong,
David Wood,
Chris Colon,
Mark Dawson
Mike Williams
Arnold Feener
Aron Drayer
Abe Navarro,
Roger Sommerville,
Michael McCollum,
Rob Prideaux
Joel Breton,
Tony Lynch,
Jeff Junio,
Janine Cook
Rey Alferez

MANUAL
Neil & Carol Ann Hanshaw, Peter Morawiec

MANUAL COMIC BOOK
ORIGINAL STORY BY
Peter Morawiec

WRITTEN BY
Steve Behling & Michael Stewart
at Marvel Comics

PENCILED, INKED
& LETTERED BY
Tony DeZuniga

SOA LIAISONS
Emi Kawamura, Jill Alexander, Osamu Shibamiya

SOE LIAISONS
Lia Ithel, Cara McMullan

SOJ LIAISON
Masanobu Tsukamoto

SPECIAL THANKS
Shinobu Toyoda, Roger Hector, Sue Ortlip,
Sheri Hockaday, Deborah Costa, Paul Sears, Terry Tang,
John Duggan, Stieg Hedlund, Tim Gedemer and "The
House" for the best lamb in town

[redacted]
URSPRÜNGLICHE GESCHICHTE VON
Peter Morawiec

GESCHRIEBEN VON
Steve Behling & Michael Stewart
bei Marvel Comics

BLEISTIFTENTWURF, TINTENAUSGABE
& SCHRIFT VON
Tony DeZuniga

KONTAKT ZU SOA
Emi Kawamura, Jill Alexander, Osamu Shibamiya

KONTAKT ZU SOE
Lia Ithel, Cara McMullan

KONTAKT ZU SOJ
Masanobu Tsukamoto

BESONDERER DANK AN
Shinobu Toyoda, Roger Hector, Sue Ortlip,
Sheri Hockaday, Deborah Costa, Paul Sears, Terry Tang,
John Duggan, Stieg Hedlund, Tim Gedemer und "The
House" für das beste Lamm weit und breit

MANUEL DE BANDE DESSINÉE
TEXTE ORIGINAL DE
Peter Morawiec

ÉCRIT PAR
Steve Behling & Michael Stewart
chez Marvel Comics

DESSINÉ AU CRAYON, À L'ENCRE
& TEXTE ÉCRIT À LA MAIN PAR
Tony DeZuniga

RELATIONS SOA
Emi Kawamura, Jill Alexander, Osamu Shibamiya

RELATIONS SOE
Lia Ithel, Cara MacMullan

RELATION SOJ
Masanobu Tsukamoto

REMERCIEMENTS
Shinobu Toyoda, Roger Hector, Sue Ortlip, Sheri
Hockaday, Deborah Costa, Paul Sears, Terry Tang, John
Duggan, Stieg Hedlund, Tim Gedemer et "The House"
pour le meilleur agneau de la ville

MANUAL DEL COMIC

HISTORIA ORIGINAL DES
Peter Morawiec

ESCRITO POR
Steve Behling y Michael Stewart en Marvel Comics

DISEÑO Y TEXTOS
Tony DeZuniga

ENLACES SEGA OF AMERICA
Emi Kawamura, Jill Alexander,
Osamu Shibamiya

ENLACES SEGA OF EUROPE
Lia Ithel, Cara McMullan

ENLACE SEGA OF JAPAN
Masanobu Tsukamoto

AGRADECIMIENTOS A
Shinobu Toyoda, Roger Hector, Sue Ortlip, Sheri Hockaday, Deborah Costa, Paul Sears, Terry Tang, John Duggan, Stieg Hedlund Tim Gedemer y "The House" por el mejor cordero de la ciudad.

MANUALE FUMETTO

STORIA ORIGINALE DI
Peter Morawiec

SCRITTO DA
Steve Behling e Michael Stewart a Marvel Comics

DISEGNI, INCHIOSTRAZIONE E SCRITTURA DI
Tony De Zuniga

COLLEGAMENTI SOA
Emi Kawamura, Jill Alexander, Osamu Shibamiya

COLLEGAMENTI SOE
Lia Ithel, Cara McMullan

COLLEGAMENTO SOJ
Masanobu Tsukamoto

RINGRAZIAMENTI SPECIALI
Shinobu Toyoda, Roger Hector, Sue Ortlip, Sheri Hockaday, Deborah Costa, Paul Sears, Terry Tang, John Duggan, Stieg Hedlung, Tim Gedemer e il ristorante "The House" per il miglior piatto d'agnello in città.

[redacted]
ORIGINAL STORY BY
Peter Morawiec

WRITTEN BY
Steve Behling & Michael Stewart at Marvel Comics

PENCILED, INKED & LETTERED BY
Tony DeZuniga

SOA LIAISONS
Emi Kawamura Jill Alexander
Osamu Shibamiya

SOE LIAISONS
Lia Ithel, Cara McMullan

SOJ LIAISON
Masanobu Tsukamoto

SPECIAL THANKS
Shinobu Toyoda, Roger Hector, Sue Ortlip, Sheri Hockaday, Deborah Costa, Paul Sears, Terry Tang, John Duggan, Stieg Hedlund, Tim Gedemer och "The House" för det bästa lammet i stan

MANUAL COMIC BOOK

ORIGINAL STORY BY
Peter Morawiec

WRITTEN BY
Steve Behling & Michael Stewart at Marvel Comics

PENCILED, INKED & LETTERED BY
Tony DeZuniga

SOA LIAISONS
Emi Kawamura, Jill Alexander Osamu Shibamiya

SOE LIAISONS
Lia Ithel, Cara McMullan

SOJ LIAISON
Masanobu Tsukamoto

SPECIAL THANKS
Shinobu Toyoda, Roger Hector, Sue Ortlip, Sheri Hockaday, Deborah Costa, Paul Sears, Terry Tang, John Duggan, Stieg Hedlund Tim Gedemer and "The House" for the best lamb in town

ARTIST'S PORTRAIT

SKETCH TURNER

Occupation:

WRITER/ARTIST ON COMIX ZONE
FREELANCE ROCK MUSICIAN

Current Residence:

A WAREHOUSE STUDIO/LOFT KIND OF PLACE IN THE BOWERY (THAT'S IN NEW YORK CITY

My Best Friend:

ROADKILL, MY PET RAT WHO I SAVED FROM CERTAIN DOOM IN A GARBAGE TRUCK (I LOVE THIS LITTLE CREEP!

When I'm not working, I like to:

PLAY EAR DEAFENING GUITAR, MICROWAVE PIZZA, READ TRASHY SCI-FI NOVELS, PLAY SONIC SPINBALL AND TRAIN ROADKILL (I NEED A VACATION!

PORTRÄT EINES KÜNSTLERS

SKETCH TURNER

Beruf:

AUTOR/ZEICHNER VON COMIX ZONE
FREISCHAFFENDER ROCK-MUSIKER

Gegenwärtiger Wohnort:

EINE ART ATTELIER-SPEICHER IN EINEM LAGERHAUS IN »THE BOWERY« (IN NEW YORK CITY!)

Mein bester Freund:

ROADKILL, MEINE HAUSRATTE, DIE ICH VOR DEM SICHEREN TOD IN DER MÜLLABFUHRAUTO GERETTET HABE — ICH LIEBE DEN KLEINEN HALUNKEN!

Meine Hobbies:

OHRENBETÄUBEND LAUT GITARRE SPIELEN, IM MIKROWELLENOFEN PIZZA BACKEN, SCIENCE FICTION SCHUNDLITERATUR LESEN, SONIC SPINBALL SPIELEN UND ROADKILL ABRICHTEN — ICH HAB MAL URLAUB NÖTIG

Mein größter Stolz:

DIE NEUE AUSGABE VON COMIX ZONE AN DER ICH ZUR ZEIT ARBEITE, HIER WIRD DAS NEUE WELTREICH MORTUS ENDLICH DIREKT GEGENÜBERSTEHEN!

LE PROFIL DE L'ARTISTE

Nom:

SKETCH TURNER

Profession:

ECRIVAIN/ARTISTE POUR COMIX ZONE
MUSIC EN DE ROCK INDEPENDANT

Lieu de residence actuel:

UN STUDIO EN ENTREPÔT/UNE SORTE DE GRENIER DANS LE BAS QUARTIER (C'EST A NEW YORK CITY !)

Mon meilleur ami:

ROADKILL, MON RAT DOMESTIQUE QUE J'AI SAUVÉ D'UNE MORT CERTAINE DANS UN CAMION À ORDURES. J'ADORE CE PETIT RONGEUR

Quand je ne travaille pas, j'aime:

JOUER DE LA GUITARE À M'EN RENDRE SOURD, LES PIZZAS SURGELÉES, LIRE DES ROMANS DE SCIENCE-FICTION SANS VALEUR, JOUER À LA TOUPIE ACOUSTIQUE ET ENTRAÎNER ROADKILL. J'AI BESOIN DE VACANCES

Ce dont je suis le plus fier:

LE DÉNOUEMENT DE COMIX ZONE SUR LEQUEL JE SUIS EN TRAIN DE TRAVAILLER, ET OÙ L'EMPIRE DU NOUVEAU MONDE AFFRONTE ENFIN MORTUS !

PERFIL DEL ARTISTA

Nombre:

SKETCH TURNER

Ocupación:

ESCRITOR/ARTISTA EN COMIX ZONE, MÚSICO DE ROCK INDEPENDIENTE

Domicilio actual:

UN ESTUDIO ALMACEN/TIPO ATICO EN BOWERY (¡ESO ESTA EN LA CIUDAD DE NUEVA YORK!)

Mi mejor amigo:

ROADKILL, MI RATA MASCOTA, A LA QUE SALVE DE LA MUERTA EN UN CAMION DE LA BASURA - - ¡ADORO A ESTE BICHO!

Cuando no estoy trabajando, me gusta:

TOCAR LA GUITARRA DE MODO ENSORDECEDOR, LA PIZZA DE MICROONDAS, LEER NOVELAS MALAS DE CIENCIA FICCION, JUGAR CON SONIC SPINBALL Y ENTRENAR A ROADKILL - - ¡NECESITO UNAS VACACIONES!

PROFILO DELL'ARTISTA

Nome:

SKETCH TURNER

Professione:

SCRITTORE/ARTISTA DI COMIX ZONE, MUSICISTA ROCK LIBERO PROFESSIONISTA

Residenza attuale:

UNO STUDIO MAGAZZINO/TIPO MANSARDA A BOWERY (A NEW YORK CITY!).

Migliore amico:

ROADKILL, IL MIO RATTO DOMESTICO, CHE HO SALVATO DA MORTE SICURA IN UN CAMION DELLA NETTEZZA URBANA. LO TROVO ADORABILE!

Quando non lavoro, mi piace:

SUONARE LA CHITARRA A VOLUME ASSORDANTE, CUOCERE LA PIZZA NEL FORNO A MICROONDE, LEGGERE ROMANZI SCADENTI DI FANTASCIENZA, GIOCARE A SONIC SPINBALL ED ADDESTRARE ROADKILL. TROPPO LAVORO, AH... COSA DAREI PER UNA VACANZA!

KONSTNÄRSPROFIL

Namn:

SKETCH TURNER

Yrke:

FÖRFATTARE/KONSTNÄR FÖR COMIX ZONE, FRILANS ROCKMUSIKER

Nuvarande bostad:

EN ATELJÉ I EN LAGERLOKAL/SORTS VINDSUTRYMME I BOWERY (DET LIGGER I NEW YORK CITY!)

Min bästa vän:

ROADKILL, MIN TAMA RÄTTA, SOM JAG RÄDDADE FRÅN EN SÄKER DÖD I EN SOPBIL - JAG ÄLSKAR DETTA LILLA KRYP!

När jag inte arbetar tycker jag om att:

SPELA ÖRONBEDÖVANDE GITARR, MICRA PIZZA, LÄSA DÅLIGA SCI-FI-ROMANER, SPELA SONIC SPINBALL OCH DRESSERA ROADKILL - JAG BEHÖVER EN SEMESTER!

Jag är stoltast över:

DEN UTGÅVA AV COMIX ZONE SOM JAG JOBBAR PÅ NU, DÄR DEN NYA VÄRLDENS IMPERIUM SLUTLIGEN KONFRONTERAS MED MORTUS!

PROFIEL VAN DE ARTIEST

Naam:

SKETCH TURNER

Beroep:

SCHRIJVER/ARTIEST VAN COMIX ZONE, FREELANCE ROCK MUSICUS

Huidige woonplaats:

EEN PAKHUIS STUDIO / ZOLDERKAMER SOORT VAN VERTREK IN DE BOWERY (IN NEW YORK CITY!)

Mijn beste vriend:

ROADKILL, MIJN RAT, DIE IK VAN EEN ZEKERE DOOD IN EEN VUILNISWAGEN GERED HEB -- IK HOU VEEL VAN DE GRIEZEL!

Als ik niet aan 't werk ben, houd ik van:

OORVERDOVENDE GITAARMUZIEK DIE IK SPEEL, PIZZA, SCIENCE FICTION ROMANS, SONIC SPINBALL EN HET TRAINEN VAN ROADKILL - - IK BEN AAN VAKANTIE TOE!

Ik ben het meeste trots op:

DE AFLEVERING VAN DE COMIX ZONE WAAR IK OP HET OGENBLIK AAN WERK, WAAR DE NEW WORLD EMPIRE EINDELIJK MORTUS CONFRONTEERT!

I'm most proud of:

THE ISSUE OF COMIX ZONE I'M WORKING ON NOW, WHERE THE NEW WORLD EMPIRE FINALLY FACES MORTUS!

My main influence in creating Comix Zone:

I KIND OF HAD THESE NIGHTMARES, SOME REALLY FRIGHTENING STUFF, AND I THOUGHT, "HEY THIS WOULD MAKE A GREAT COMIC BOOK"

The best/worst part of doing Comix Zone:

HEARING FROM ALL THE FANS WHO DIG THE BOOK IS DEFINITELY THE BEST PART. THE WORST PART, I GUESS IS THAT SOMETIMES I GET THIS CRAZY FEELING THAT THERE'S MORE TO COMIX ZONE THAN IT SEEMS - IT'S AS IF IT WAS ALL REALLY HAPPENING LIKE IN ANOTHER DIMENSION OR SOMETHING. IT REALLY FREAKS ME OUT...

Mein Haupteinfluß beim Erschaffen von Comix Zone:

ICH HATTE DIESE ART VON ALPTRÄUMEN, DIE MIR ECHTEN HORROR EINJAGEN, UND SO DACHTE ICH: »DAS HAT DAS ZEUG ZU EINEM KLASSE COMIC-HEFT.«

Haupt/vor- und nachteil der Arbeit an Comix Zone:

DER HAUPTVORTEIL IST EINDEUTIG DER KONTAKT MIT ALL DEN FANS, DIE MEINE GESCHICHTE BEGRIFFEN HARBEN. DER HAUPTNACHTEIL IST WOHL DIESES FURCHTERREGENDE GEFUHL, DAS MICH MANCHMAL BESCHLEICHT. ICH STELLE MIR DANN VOR, DAß VIELLEICHT MEHR WAHRHEIT IN COMIX ZONE STECKT, ALS MAN DENKEN WÜRDE... ALS OB DAS ALLES WIRKLICH PASSIERTE, IN EINER ANDEREN DIMENSION ODER SO. DAS MACHT MIR VIELLEICHT ANGST...

Mon influence principale dans la création de Comix Zone

J'AI FAIT CE GENRE DE CAUCHEMARS, C'EST QUELQUE CHOSE DE VRAIMENT TERRIFIANT, ET JE ME SUIS DIT :"HÉ, ÇA FERAIT UN GRAND LIVRE DE BD !"

Aspects positifs/négatifs dans la réalisation de Comix Zone :

ENTENDRE LES FANS DIRE QUE LE LIVRE LEUR PLAÎT EST SANS AUCUN DOUTE L'ASPECT LE PLUS POSITIF. LE PLUS NÉGATIF, C'EST QUE J'AI PARFOIS LE TERRIBLE SENTIMENT QUE COMIX ZONE N'EST PAS SEULEMENT UNE BD... C'EST COMME SI TOUT SE PASSAIT RÉELLEMENT, DANS UNE AUTRE DIMENSION OU QUELQUE CHOSE COMME ÇA. CELA M'EFFRAIE TERRIBLEMENT...

De lo que más orgulloso me siento es:

DEL EJEMPLAR DE COMIX ZONE EN EL QUE ESTOY TRABAJANDO EN ESTOS MOMENTOS, EN EL QUE EL IMPERIO DEL NUEVO MUNDO ¡SE ENFRENTA POR FIN A MORTUS!

Mi mayor influencia al crear Comix Zone:

TUVE ESTAS PESADILLAS, ALGUNAS REALMENTE ATERRADORAS, Y PENSE: "OYE, ¡ESTO SERIA UN COMIC ESTUPENDO!"

Lo mejor/lo peor de hacer Comix Zone:

TENER NOTICIAS DE TODOS LOS FANS A LOS QUE LES GUSTA EL LIBRO ES REALMENTE LO MEJOR. SUPONGO QUE LO PEOR ES QUE A VECES TENGO ESTA ESPELUZNANTE SENSACION DE QUE COMIX ZONE ES MAS DE LO QUE PARECE ... COMO SI TODO ESTUVIERA SUCEDIENDO EN LA REALIDAD, EN OTRA DIMENSION O ALGO ASI. ME PONE LOS PELOS DE PUNTA

Sono particolarmente orgoglioso di:

IL NUMERO DI COMIX ZONE CHE STO SCRIVENDO ADESSO, DOVE IL NEW WORLD EMPIRE SI TROVA FACCIA A FACCIA CON MORTUS!

Fattore principale che ha influito sulla creazione di Comix Zone:

TUTTO È NATO DAGLI INCUBI CHE AVEVO, DECISAMENTE SPAVENTOSI. AD UN CERTO PUNTO HO PENSATO "EIH, QUESTI INCUBI SONO IDEALI PER UN SUPERFUMETTO!"

Parte migliore/peggiore della realizzazione di Comix Zone:

RICEVERE LETTERE DA TUTTI GLI APPASSIONATI CHE LEGGONO IL FUMETTO È DECISAMENTE LA PARTE MIGLIORE. LA PARTE PEGGIORE PENSO SIA CHE A VOLTE HO LA SENSAZIONE CHE COMIX ZONE NON SIA SOLO UN FUMETTO .... COME SE LE STORIE AVVENISSERO PER DAVVERO, COME SE FOSSERO IN UN'ALTRA DIMENSIONE... SOLO A PENSARCI MI VIENE LA PELLE D'OCA...

Mitt huvudsakliga inflytande när jag skapar Comix Zone:

JAG HADE MARDRÖMAR , NÅGRA VERKLIGEN SKRÄMMANDE, OCH DÅ TÄNKTE JAG: "JA, DET HÄR SKULLE BLI EN JÄTTEBRA TECKNAD SERIE"!

Bästa/värsta med att göra Comix Zone:

HÖRA AV ALLA FANS SOM GILLAR BOKEN ÄR DEFFINITIVT DET BÄSTA.. DET VÄRSTA TROR JAG ÄR DEN KUSLIGA KÄNSLAN AV ATT COMIX ZONE ÄR NÅGOT MER ÄN DEN VERKAR VARA - SOM OM ALLT VERKLIGEN HÄNDER, I EN ANNAN DIMENSION ELLER NÅT'. DET GÖR MIG VERKLIGEN [illegible]...

Mijn voornaamste invloed by het creëren van de Comix Zone:

IK HAD EEN SOORT NACHTMERRIES, ECHT ANGSTAANJAGEND SPUL, EN IK DACHT:"HE, DAAR ZIT EEN GOEIE COMIC IN!"

De beste/slechtste zijden van het creëren van de Comix Zone:

DEFINITIEF HET BESTE ERAAN IS OM VAN FANS TE HOREN TE KRIJGEN, DAT ZIG HET BOEK LEUK VINDEN. DE SLECHTSTE ZIJDE IS DAT IK SOMS HET GEVOEL HEB DAT ER MEER ACHTER DE COMIX ZONE ZIT DAN JE VERMOEDT ... ALSOF HET ALLEMAAL ECHT AAN 'T GEBEUREN IS, MISSCHIEN IN EEN ANDERE DIMENSIE OF ZOIETS. SOMS WORD IK ER GEK VAN ...

©SEGA

672-2542-50